

## ***Guida di***



***Traduzione italiana di***

***Paolo Cutini***

# Indice



<b>Nota del traduttore .....</b>	<b>4</b>
<b>Cronologia e corrispondenza delle versioni.....</b>	<b>4</b>
<b>Introduzione generale e guida .....</b>	<b>5</b>
A cosa servono questi programmi? .....	5
Condizioni d'uso di Hot Potatoes .....	5
Note per l'aggiornamento .....	6
Novità della versione 6 .....	6
Come cominciare .....	7
Cosa serve per usare Hot Potatoes? .....	7
Come funzionano i programmi? .....	7
Inserimento e salvataggio dei dati .....	8
Configurazione del formato dell'esercizio .....	9
Inserimento di un testo di lettura .....	12
Inserimento di un timer .....	13
Inserimento di immagini .....	13
Inserimento di collegamenti .....	14
Inserimento di suoni e video .....	15
Inserimento di oggetti multimediali .....	16
Uso dell'Unicode .....	17
Creazione di pagine Web .....	18
Come collegare una serie di esercizi .....	19
Come aggiungere una tastiera a video per gli studenti .....	19
Uso di Hot Potatoes in altre lingue .....	19
Introduzione a Masher .....	20
Il servizio di <i>hosting</i> di hotpotatoes.net .....	20
La barra degli strumenti e i menù .....	21
La barra degli strumenti .....	21
Il menù File .....	22
Il menù Modifica .....	23
Il menù Inserisci .....	23
Il menù Gestione domande/elementi .....	24
Il menù Opzioni .....	25
Il menù Guida .....	26
<b>Guida ai singoli programmi .....</b>	<b>27</b>
 <b>JQuiz .....</b>	<b>27</b>
La schermata principale di JQuiz .....	27
Tipi di domande in JQuiz .....	28
Dettagli di configurazione di JQuiz .....	28
Modalità semplice e avanzata .....	29
 <b>JCloze .....</b>	<b>29</b>
La schermata principale di JCloze .....	29
Aggiunta di risposte corrette alternative .....	30
Dettagli di configurazione di JCloze .....	31
 <b>JCross .....</b>	<b>32</b>
La schermata principale di JCross .....	32

Inserimento delle definizioni.....	33
Dettagli di configurazione di JCross.....	34
Stampa in JCross.....	34



JMix .....	35
La schermata principale di JMix.....	35
Frazionamento delle frasi.....	36
Virgolette e segni di citazione in JMix .....	36
Dettagli di configurazione di JMix .....	36



JMatch .....	36
La schermata principale di JMatch .....	36
L'esercizio di JMatch.....	38
Dettagli di configurazione di JMatch .....	38

## **Domande ricorrenti..... 38**

Condizioni d'uso.....	38
Posso creare file di configurazione separati? .....	38
Hot Potatoes può leggere i miei vecchi file di Hot Potatoes? .....	39
Posso inserire immagini nelle mie pagine Web? .....	39
Potete fornire versioni personalizzate delle applicazioni? .....	39
E' possibile inserire suoni e video? .....	39
E' necessario lanciare ogni volta il programma principale? .....	40
Perché le versioni per Windows e per Mac sono diverse? .....	40
Come funziona il punteggio in JQuiz? .....	40
Come funziona il punteggio in JCloze? .....	40
Come funziona il punteggio nelle altre applicazioni? .....	41
Posso ricevere i risultati dei miei studenti via e-mail? .....	41

## **Registrazione del programma..... 41**

Come registrarsi.....	41
Perché debbo registrarmi? .....	42

## **Per gli utenti esperti ..... 42**

Supporto degli standard W3C .....	42
Metadati Dublin Core.....	42
Creazione di file JavaScript separati .....	42
Configurazione personalizzata (stringhe utente) .....	43
Tasti di scelta rapida per i marcatori HTML.....	43
Modifica dei file sorgente.....	44
Come i programmi usano i file sorgente.....	44
Traduzione dell'interfaccia.....	45

## **Installazione e disinstallazione..... 46**

Come installare e disinstallare Hot Potatoes.....	46
Cosa si installa con i programmi? .....	47

## **Supporto e riconoscimenti ..... 48**

Commenti e supporto .....	48
Supporto in linea .....	48
Gli autori.....	48
Riconoscimenti.....	49
Il futuro di Hot Potatoes.....	51



## Nota del traduttore

Quella che segue è la traduzione in italiano della guida di **Hot Potatoes**, versione 6, di Martin Holmes, Half-Baked Software e Humanities Computing and Media Centre dell'Università di Victoria, Canada.

La traduzione è stata eseguita, con l'autorizzazione degli autori del programma e a titolo completamente gratuito, da Paolo Cutini, insegnante di Lingua e letteratura inglese, funzione strumentale per l'area TIC, responsabile del laboratorio linguistico e *webmaster* del sito della scuola, presso l'Istituto Magistrale di Anagni (FR).

Il testo, in formato .pdf, ricalca fedelmente il senso e la struttura del file *Help* originale, con qualche eccezione come, ad esempio, quella che riguarda i riquadri di testo che, nell'originale, compaiono cliccando sulle immagini delle schermate e dei menù delle varie applicazioni e, in questa traduzione, sono stati inseriti in caselle di testo di colore celeste sotto le immagini stesse.

Questo testo può essere scaricato dalla sezione "Risorse didattiche" del mio sito personale ([www.cyberteacher.it](http://www.cyberteacher.it)) e può essere liberamente usato, stampato e riprodotto unicamente per fini didattico-educativi, a condizione che non venga modificato in nessuna delle sue parti e che l'uso e l'eventuale distribuzione a terzi siano assolutamente gratuiti e senza alcun fine di lucro. Proprietà e copyright rimangono comunque dell'autore.

Spero che questo lavoro, frutto di puro interesse culturale, venga apprezzato dagli utenti di **Hot Potatoes**. Commenti e suggerimenti saranno assai graditi: troverete il mio indirizzo *e-mail* nel mio sito.

20 novembre 2003

Paolo Cutini

## Cronologia e corrispondenza delle versioni

Nella versione 5 di questa guida, pubblicata il 20 novembre 2003 e corrispondente alla versione 6 di **Hot Potatoes**, sono state apportate le seguenti modifiche:

- è stata aggiunta la traduzione dei paragrafi relativi alle nuove caratteristiche del programma;
- l'intera guida è stata rivista e corretta, con l'aggiunta della traduzione di alcuni termini (in inglese nella versione precedente), che ha consentito di adattare questa versione alla nuova interfaccia in italiano del programma, che è stata integralmente ritradata dall'autore;
- sono stati corretti alcuni errori di trascrizione.

Nella versione 4 di questa guida, pubblicata il 5 ottobre 2002 e corrispondente alla versione 5.5 di **Hot Potatoes**, sono state apportate le seguenti modifiche:

- è stata aggiunta la traduzione dei paragrafi relativi alle nuove caratteristiche del programma;
- è stata modificata l'impaginazione, in modo da ridurre il numero delle pagine della guida;
- sono stati tradotti (e inseriti sotto forma di caselle di testo di colore celeste) i riquadri di testo che, nel file originale, compaiono cliccando sulle immagini delle schermate e dei menù dei programmi di **Hot Potatoes**;
- per facilitare la ricerca degli argomenti a coloro che volessero stampare la guida, ai collegamenti ipertestuali contenuti nel testo, sono stati aggiunti i rispettivi numeri di pagina;
- per facilitare il riconoscimento delle applicazioni di **Hot Potatoes**, accanto ai loro nomi sono state aggiunte le rispettive icone;
- sono stati corretti alcuni errori di trascrizione.

Nella versione 3 di questa guida, pubblicata il 20 maggio 2002 e corrispondente alla versione 5.4.0.4 di **Hot Potatoes**, sono state apportate le seguenti modifiche:

- è stata aggiunta la traduzione dei paragrafi relativi alle nuove caratteristiche del programma;
- le immagini dei menù, che nella versione precedente erano in inglese, sono state sostituite con immagini con interfaccia in italiano che, essendo di dimensioni più ridotte rispetto alle precedenti, hanno consentito anche di diminuire il numero delle pagine della guida;
- è stato aggiunto questo paragrafo su "Cronologia e corrispondenza delle versioni";
- sono stati corretti numerosi errori di trascrizione.

La versione 2 è stata pubblicata il 12 marzo 2002 e corrisponde alla versione 5.4 di **Hot Potatoes**.  
La versione 1 è stata pubblicata il 17 gennaio 2002 e corrisponde alla versione 5.3 di **Hot Potatoes**.

## Introduzione generale e guida

### A cosa servono questi programmi?

Lo scopo di **Hot Potatoes** è quello di consentire di creare esercizi interattivi in formato Web, che possano essere usati con un computer connesso ad Internet e dotato di un *browser*. L'uso dei programmi e degli esercizi NON richiede la conoscenza dei linguaggi HTML e JavaScript, sui quali è basata la loro interattività. Basta semplicemente inserire i dati necessari (domande, risposte, ecc.) e premere un pulsante. Il programma creerà da solo le pagine Web che potrete trasferire sul vostro server.

La suite **Hot Potatoes** è costituita da cinque programmi:

- **JQuiz** (p. 27) serve a creare questionari basati su domande. Le domande possono essere di [quattro tipi diversi](#) (p. 28), comprese quelle a scelta multipla e a risposta breve. E' possibile assegnare specifici commenti sia alle risposte esatte, sia a quelle sbagliate o ai distrattori. Nelle domande a risposta breve, la risposta dello studente viene analizzata e, se non è completamente corretta, riceve un commento che mostra quale parte della risposta sia esatta e quale sbagliata. Se necessario, lo studente può richiedere un suggerimento, che consiste nel mostrare la risposta esatta, svelando una lettera alla volta.
- **JCloze** (p. 29) serve a creare esercizi di riempimento. Per ciascuno spazio da riempire, potrete specificare un numero illimitato di risposte esatte e lo studente potrà chiedere un suggerimento e vedere una lettera della risposta. Per ciascuno spazio, potrete inserire anche un particolare indizio. Il programma, che comprende anche il calcolo automatico del punteggio, consente l'inserimento di spazi per determinate parole scelte dal docente o quello automatico ogni n parole di un testo.
- **JCross** (p. 32) consente di creare cruciverba che possono essere completati *on-line*. Potrete usare griglie di dimensioni virtualmente illimitate. Come in JQuiz e JCloze, in caso di necessità, un pulsante di suggerimento consente allo studente di richiedere una lettera.
- **JMix** (p. 35) serve a creare esercizi di ricostruzione di frasi. Potrete specificare un numero illimitato di possibili risposte esatte, basate sulle parole e sulla punteggiatura della frase di riferimento; in caso di necessità, il pulsante di suggerimento fornisce allo studente la parola o il segmento di frase seguente.
- **JMatch** (p. 36) consente di creare esercizi di abbinamento o di riordinamento. A sinistra viene visualizzato un elenco di termini prestabiliti (che possono essere in forma di immagini o di testo), a destra una serie di termini senza un preciso ordine. Questo programma può essere usato per abbinare parole a immagini o alle rispettive traduzioni, o per riordinare una serie di frasi per ricostruire una sequenza o una conversazione.

C'è, inoltre, un sesto programma, **Masher** (p. 20), ideato per creare unità didattiche complete con un'unica semplice operazione. Se create delle sequenze di esercizi e altre pagine che possano formare un'unità didattica, Masher potrebbe tornarvi utile. Masher può essere usato anche per trasferire al server [www.hotpotatoes.net](http://www.hotpotatoes.net) (p. 20) pagine Web create con programmi diversi da **Hot Potatoes**.

### Condizioni d'uso di Hot Potatoes

**Hot Potatoes** è offerto gratuitamente alle istituzioni scolastiche dallo **Humanities Computing and Media Centre** (ex Language Centre) **dell'Università di Victoria** a determinate condizioni. **Hot Potatoes** può essere usato gratuitamente a livello individuale o da istituzioni scolastiche senza fine di lucro, a condizione che il materiale prodotto attraverso l'uso del programma sia reso disponibile in Internet, a titolo gratuito. L'acquisto della licenza d'uso, tuttavia, si rende necessario nei seguenti casi:

- se non lavorate per un'istituzione scolastica pubblica;
- se richiedete un compenso in denaro per accedere al materiale prodotto con **Hot Potatoes**;
- se limitate in qualche modo l'accesso al materiale prodotto (ad eccezione del caso in cui abbiate un *account* su [www.hotpotatoes.net](http://www.hotpotatoes.net), per il quale è possibile usare restrizioni regolate da password);
- se volete usare il programma **Masher** (p. 20) incluso nel pacchetto di **Hot Potatoes**.

Per ulteriori informazioni sulle licenze e i dettagli relativi all'acquisto, visitate il nostro sito Web:

<http://www.halfbakedsoftware.com/hotpot/>

Se volete usare il programma per creare qualcosa di più che qualche semplice esercizio di prova, vi preghiamo di registrarvi presso il nostro sito. La registrazione è gratuita. Per ulteriori dettagli, v. [Come registrarsi](#) (p. 41).

## Note per l'aggiornamento

### Aggiornamento dalla versione 4.x o 5.x:

Per l'aggiornamento dalla versione 4.x o 5.x, avete due opzioni:

- a) installare la nuova versione sulla precedente;
- b) installare la versione 6 in una posizione diversa. La versione precedente rimarrà inalterata e continuerà a funzionare correttamente; potrete quindi usare entrambe le versioni finché lo vorrete. Se necessario, potete continuare ad usare la versione precedente per creare esercizi in vecchio formato per i browser più vecchi.

Se stavate usando una configurazione personalizzata della versione 4 o 5, dovrete caricare il relativo file anche nella versione 6. Potrebbe essere necessario aggiornare la vostra configurazione, dal momento che, nella nuova versione, sono stati aggiunti alcuni nuovi elementi. Ciò non dovrebbe tuttavia pregiudicare il corretto funzionamento dei file di configurazione in entrambe le versioni.

### Aggiornamento dalla versione 3:

Le versioni 4 e successive di **Hot Potatoes** sono profondamente diverse dalla 3. Tutte le strutture dei file, i file sorgente e i file di configurazione sono stati completamente modificati.

Se volete fare un aggiornamento, quindi, dovrete installare la versione 6 di **Hot Potatoes** sulla versione 3. Vi consigliamo di **non** mantenere entrambe le versioni sul vostro computer, a meno che non siate assolutamente sicuri del loro funzionamento (specialmente per quanto concerne i file sorgente).

### Conversione dei file di configurazione

Se volete convertire i file di configurazione dalla versione 3 alla 4 e successive, attenetevi alla seguente procedura:

1. lanciate una delle applicazioni di **Hot Potatoes** e cliccate su **Opzioni**, poi su **Configura esercizio**;
2. cliccate sul pulsante **Apri...** e aprite il vostro vecchio file di configurazione;
3. cliccate su **Salva con nome** e salvate il file con un nuovo nome (importante!).

Seguite la stessa procedura con le altre applicazioni del pacchetto -- aprite il file VECCHIO e salvatelo con un nuovo nome. Fate lo stesso con tutte le applicazioni, trasferendo tutte le vecchie configurazioni dal file vecchio a quello nuovo. Da notare che le versioni 4 e 5 hanno impostazioni di configurazione che non esistevano ancora nella versione 3; se lo desiderate, potrete configurarle di volta in volta.

## Novità della versione 6

La versione 6 di **Hot Potatoes** ha subito una notevole trasformazione. Queste sono le caratteristiche principali:

- tutte le applicazioni supportano ora i dati e la configurazione Unicode in Windows 2000 e XP, il che significa che è possibile creare esercizi in cinese, giapponese, arabo, ecc.;
- il formato v6 degli esercizi è stato profondamente modificato per renderlo completamente compatibile con l'XHTML 1.1;
- in tutti gli esercizi (anziché nel brano di lettura, come avveniva nella versione precedente) è possibile inserire un timer;



- con JQuiz si possono creare quattro tipi di domande, comprese quelle a scelta multipla e a risposta breve ed è possibile usare tipi diversi nello stesso esercizio (il vecchio JBC non esiste più, poiché JQuiz può creare tutti i tipi di esercizi basati su domande);
- in JQuiz, le domande possono essere calibrate e alle risposte è possibile assegnare una percentuale di esattezza (ad esempio, "esatta al 30%"), per consentire un sistema di valutazione più sofisticato;
- il formato dell'esercizio è stato ideato in maniera che possa essere più facile modificarlo con i più comuni programmi per la creazione di pagine Web, come DreamWeaver. Ad esempio, il testo di un esercizio di riempimento fa ora parte del corpo XHTML e può essere modificato in stile WYSIWYG;
- i file sorgente sono stati modularizzati in modo da renderne più semplice la comprensione, la modifica e la manutenzione;
- una procedura guidata per l'inserimento di un oggetto consente di creare marcatori XHTML per l'annidamento di oggetti allo scopo di incorporare negli esercizi i riproduttori multimediali più comuni;
- tutti i vecchi formati di esercizio sono stati eliminati per semplificare le applicazioni e limitarne le dimensioni. Se, tuttavia, volete ancora creare esercizi in formato v5, potete continuare ad usare la versione 5 insieme alla 6;
- l'interfaccia del pacchetto di applicazioni ha un nuovo aspetto, con nuove icone che speriamo siano più chiare e più colorate di quelle vecchie; inoltre, sono state apportate molte altre modifiche per aumentare il supporto all'accessibilità.

## Come cominciare

Se avete usato le precedenti versioni di **Hot Potatoes**, conoscerete già l'interfaccia dei programmi e potete cominciare subito ad usarli. In caso contrario, prima di cominciare vi consigliamo di consultare il [tutorial](#). Per avviarlo, basta cliccare su **Tutorial** nella schermata iniziale di **Hot Potatoes**, o fare doppio-clic sull'icona **Tutorial** contenuta nella cartella **Hot Potatoes**.

Ricordate, inoltre, che le applicazioni sono dotate di una guida sensibile al contesto. E' sufficiente premere il tasto **F1** in qualsiasi momento e comparirà la schermata di guida relativa alla funzione che state usando.

## Cosa serve per usare Hot Potatoes?

Per usare i programmi, è necessario avere:

- Windows 98, ME, NT4, 2000 o XP (Windows 95 non è supportato). Per usare il [testo Unicode](#) (p. 17) è necessario avere 2000 o XP;
- un *browser* in versione recente (Internet Explorer 6 o superiore, Netscape 7 o superiore, Mozilla 1 o superiore, FireBird, ecc.);
- accesso a un *server* Web (se volete pubblicare i vostri esercizi su Internet) o una connessione a Internet per trasferire gli esercizi al server [www.hotpotatoes.net](http://www.hotpotatoes.net).

La conoscenza di HTML e JavaScript consente di modificare ulteriormente il formato finale e lo stile delle pagine degli esercizi, ma non è un requisito indispensabile per la realizzazione di utili pagine interattive con **Hot Potatoes**.

Per usare gli esercizi, i vostri studenti dovranno avere un *browser* adeguato. Essi NON avranno bisogno di avere **Hot Potatoes**.

Gli studenti che usano il sistema operativo Mac possono accedere agli esercizi con Netscape, Mozilla, Safari o Firebird.

## Come funzionano i programmi?

La creazione di esercizi con questi programmi avviene attraverso tre fasi:

### 1. Inserite i vostri dati

Inserite domande, risposte, commenti, ecc. che costituiscono la base dell'esercizio. Per ulteriori informazioni, v. [Inserimento e salvataggio dei dati](#) (p. 8).

### 2. Effettuate la configurazione

La "configurazione" è un insieme di informazioni usate per la compilazione delle pagine Web. Comprende le istruzioni per lo studente, le scritte per i pulsanti di navigazione e altre informazioni che sono per lo più identiche per tutti gli esercizi. Per ulteriori informazioni, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).

### 3. Create le vostre pagine Web

Si tratta semplicemente di premere il pulsante "Crea pagina Web" nella barra degli strumenti, scegliendo un nome per il file e lasciando fare al programma tutto il resto. Per ulteriori informazioni, v. [Creazione di pagine Web](#) (p. 18).

## Inserimento e salvataggio dei dati

I dati del vostro esercizio vengono inseriti nella schermata principale del programma. Ad esempio, ecco la schermata principale di **JQuiz**:

	Risposte	Commenti	Impostazioni
A	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esatta
B	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esatta
C	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esatta
D	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esatta

[Menù File](#) (p. 22).

[Menù Modifica](#) (p. 23).

[Menù Inserisci](#) (p. 23).

[Menù Gestione domande](#) (p. 24).

[Menù Opzioni](#) (p. 25).

[Menù Guida](#) (p. 26).

[Barra strumenti](#) (p. 21).

**Titolo esercizio** Inserite qui il titolo dell'esercizio che diventerà l'intestazione principale della pagina Web che verrà creata.

**Domanda** Inserite qui la domanda. Per spostarsi da una domanda all'altra, cliccate sulle frecce accanto al numero della domanda (o usate i tasti Pagina su/giù).

**Tipo domanda** Con **JQuiz**, potete creare quattro diversi tipi di domande: a scelta multipla, a risposta breve, mista (una risposta breve si trasforma in scelta multipla dopo un certo numero di tentativi) e selezione multipla (in cui lo studente deve scegliere più opzioni e poi effettuare la verifica). Per ulteriori informazioni, v. [Tipi di domande in JQuiz](#) (p. 28).

**Pulsanti su/giù risposte** Questi pulsanti consentono di scorrere le risposte nel caso sia necessario aggiungerne più di 4. Pulsanti simili a questi consentono di scorrere i vari elementi in **JMatch** e le alternative corrette in **JCloze**.



**Risposte** In questi riquadri inserite le vostre risposte multiple. Potete specificare tutte le risposte che volete, ma se ne inserite 2, 3 o 4 riempite solo i primi tre riquadri. Al momento della creazione della pagina web, il programma ignorerà i riquadri vuoti. Se vi occorrono più di 5 risposte, cliccate sulla Freccia su accanto all'etichetta "Risposte" per scorrere le risposte e accedere alle lettere F, G, H e così via.

**Commenti** Il "Commento" è ciò che volete che l'utente veda dopo aver cliccato su una particolare risposta. Può essere semplicemente "Esatto!" o "Sbagliato!", oppure, se desiderate qualcosa di più completo, una spiegazione del motivo per cui la risposta non è corretta, o, ancora, una informazione aggiuntiva che sia di aiuto allo studente. Questi riquadri possono essere riempiti anche automaticamente usando la funzione "Auto-commento" nel [menù Gestione domande](#) (p. 24).

**Risposte esatte** Usate queste caselle di controllo per specificare se una risposta sia esatta o meno. Per ciascuna domanda, potete indicare tutte le risposte esatte che volete.

**Barra di stato** Il secondo riquadro della barra di stato mostra il file di configurazione in uso. Per ulteriori dettagli sui file di configurazione, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).

Come potete vedere, c'è uno spazio per inserire il titolo dell'esercizio, uno per la domanda corrente e i riquadri per le quattro possibili risposte esatte alla domanda. Cliccando sulla freccia "Su" accanto al numero della domanda, potrete inserire una nuova domanda. Se volete aggiungere più di quattro risposte esatte, potete usare la coppia di pulsanti su/giù più in basso per far scorrere le risposte esatte. Terminato l'inserimento dei dati, salvate il relativo file. Ciascun programma salva i relativi file con la sua estensione:

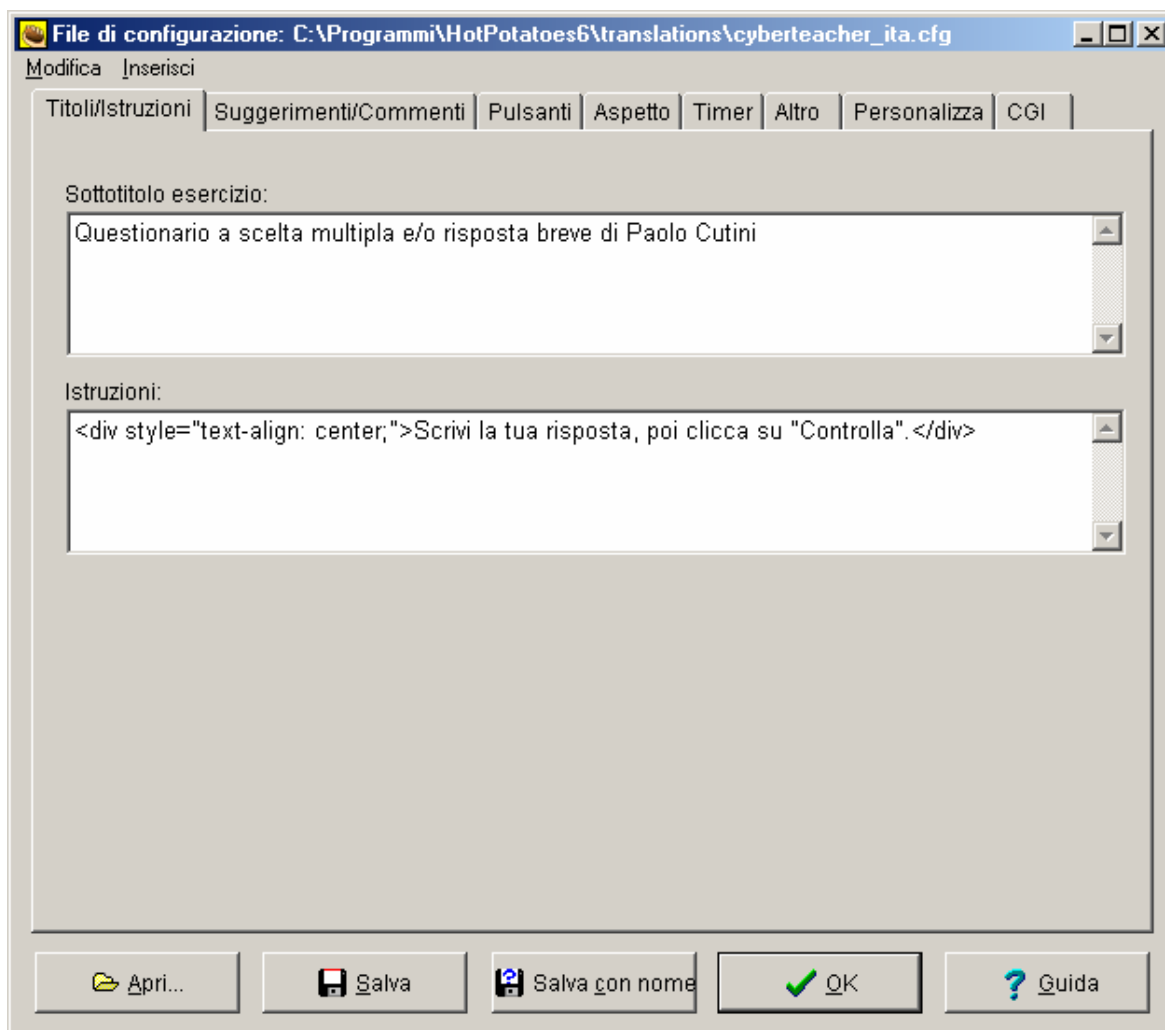
JQuiz:	.jqz
JCloze:	.jcl
JCross:	.jcw
JMix:	.jmx
JMatch:	.jmt

Se volete modificare il vostro esercizio in un secondo momento, potete riaprire il file di dati, effettuare le modifiche e creare nuove pagine Web. Ricordate che NON E' POSSIBILE RIAPRIRE LE PAGINE WEB NEL PROGRAMMA, quindi è importante salvare i file di dati.

## Configurazione del formato dell'esercizio

Gli esercizi creati dai programmi di **Hot Potatoes** hanno pulsanti e suggerimenti nell'interfaccia utente (lo studente). Mentre i dati degli esercizi (domande, risposte, ecc.) cambiano da esercizio a esercizio, le scritte, i suggerimenti e le spiegazioni dei pulsanti rimangono per lo più gli stessi e sono pertanto memorizzati in un unico file di configurazione. Nella loro impostazione iniziale, i sei programmi hanno lo stesso file di configurazione, quindi alcune voci comuni come le scritte dei pulsanti "Controlla" o "Suggerimento" dovranno essere cambiati, se lo desiderate, solo una volta. Usando la relativa schermata, potete configurare i programmi in maniera che creino esercizi in una qualsiasi delle lingue supportate dall'[Unicode](#) (p. 17).

Ciascun programma è dotato di una schermata relativa al file di configurazione, alla quale si accede col pulsante **Configurazione** della [barra degli strumenti](#) (p. 21), o il comando **Configurazione esercizio** del [menù Opzioni](#) (p. 25). Comparirà una schermata come quella qui sotto, che consentirà di accedere a tutti i dati di configurazione relativi alla applicazione che state usando.



[Menù Modifica](#) (p. 23).

[Menù Inserisci](#) (p. 23).

**Sottotitolo esercizio** In questo riquadro potete inserire il sottotitolo dell'esercizio, che può essere specifico per l'esercizio che si sta eseguendo, oppure generico (ad esempio, "Esercizio di riempimento").

**Istruzioni** In questa scheda è possibile specificare le istruzioni che verranno visualizzate sotto il titolo, quando l'esercizio viene aperto per la prima volta.

**Suggerimenti/commenti** Questa scheda consente di configurare il testo che gli studenti vedono quando interagiscono con l'esercizio (ad esempio, "Il tuo punteggio è...").

**Pulsanti** In questa scheda è possibile configurare le scritte dei pulsanti della pagina Web. Potete anche scegliere di inserire o meno alcuni pulsanti opzionali, come quelli di navigazione.

**Aspetto** Questa scheda mostra una schermata in cui è possibile specificare i colori del testo, dei titoli, degli sfondi, ecc. Potete scegliere i colori da una finestra di dialogo, o specificare il codice esadecimale HTML o direttamente il nome dei colori. Se è possibile, la soluzione migliore è quella dei codici esadecimali -- alcuni browser non interpretano correttamente il nome dei colori, poiché questi non rispettano lo standard HTML/CSS. L'anteprima sulla sinistra vi darà un'idea di come apparirà la pagina a seguito delle modifiche apportate.

[Timer](#) (p. 13).

**Altro** Questa scheda contiene varie impostazioni specifiche per le singole applicazioni.

[Personalizza](#) (p. 43).

**CGI** Questa scheda consente di impostare gli esercizi in modo che i risultati vengano inoltrati ad un indirizzo e-mail attraverso lo script PERL FormMail.pl. **PER QUESTA FUNZIONE NON FORNIAMO SUPPORTO TECNICO.**

**Apri file di configurazione** Per impostazione predefinita, tutti i programmi di *Hot Potatoes* usano lo stesso file di configurazione per condividere i loro dati. Se volete, tuttavia, è possibile creare file di configurazione separati per ciascun programma, o per lingue, corsi o livelli diversi. Usando questo pulsante, potete aprire file di configurazione alternativi da usare quando compilate i vostri esercizi. Il nome del file di configurazione in uso è indicato nella barra del titolo della schermata di [Configurazione](#) e nella barra di stato della schermata principale. Il programma contiene alcuni file di configurazione (ad esempio, quelli in indonesiano, francese, tedesco e *Jèrriaise*, la lingua dell'isola di Jersey), per i quali dobbiamo il nostro ringraziamento agli utenti di *Hot Potatoes*.

**Salva file di configurazione** Il file di configurazione potrebbe subire due tipi di modifiche: temporanee, per compilare un esercizio (ad esempio, modificare l'URL dell'esercizio successivo) e permanenti (ad esempio, cambiare la scritta del

pulsante "Controlla" in "Controlla la mia risposta"). Le modifiche permanenti dovrebbero essere salvate su disco, in modo che divengano parte del file di configurazione e possano essere riutilizzate in seguito. Potete salvare il file mantenendone il nome, premendo il pulsante **Salva**, o creare un nuovo file di configurazione, usando il pulsante **Salva con nome**.

**Pulsante "OK"** Cliccando sul pulsante "OK" la schermata di configurazione scomparirà e tornerete alla schermata principale. Le eventuali modifiche apportate alla configurazione verranno usate quando viene compilato un esercizio. Se avete apportato modifiche, vi verrà chiesto se volete salvarle sul disco.

Ecco un'altra scheda della schermata di configurazione.

[Menù Modifica](#) (p. 23).

[Menù Inserisci](#) (p. 23).

**Scritta pulsante "Controlla risposta"** La maggior parte degli esercizi interattivi creati con **Hot Potatoes** contiene un pulsante "Controlla"; qui è possibile cambiarne la scritta nella pagina Web. Se avete un sito in una lingua diversa dall'inglese, potete modificare le scritte dei pulsanti usando quella stessa lingua.

**Scritte pulsanti** Qui potete cambiare le scritte di tutti i pulsanti contenuti nella pagina. In genere, i programmi di **Hot Potatoes** hanno una serie di pulsanti simili, ma ce ne sono alcuni specifici per un paio di tipi di esercizi. I pulsanti di navigazione consentono di specificare una sequenza di esercizi e di fare in modo che gli studenti possano muoversi agevolmente all'interno della sequenza; per ulteriori informazioni, v. [Come collegare una serie di esercizi](#) (p. 19).

**Inserisci pulsanti** Usando queste caselle di controllo, potrete specificare se inserire alcuni pulsanti opzionali nella pagina Web. Ad esempio, è possibile escludere il pulsante "Suggerimento" per rendere l'esercizio più difficile per gli studenti.

**URL esercizio successivo** Se volete collegare una serie di esercizi (v. [Come collegare una serie di esercizi](#), p. 19), qui dovete specificare l'URL dell'esercizio successivo.

**URL pagina indice** Se volete collegare la pagina all'indice, inserite qui il relativo URL. Per ulteriori informazioni su come collegare un esercizio ad altre pagine Web, v. [Come collegare una serie di esercizi](#) (p. 19).

**Apri file di configurazione** Per impostazione predefinita, tutti i programmi di **Hot Potatoes** usano lo stesso file di configurazione per condividere i loro dati. Se volete, tuttavia, è possibile creare file di configurazione separati per ciascun


programma, o per lingue, corsi o livelli diversi. Usando questo pulsante, potete aprire file di configurazione alternativi da usare quando compilate i vostri esercizi. Il nome del file di configurazione in uso è indicato nella barra del titolo della schermata di **Configurazione** e nella barra di stato della schermata principale. Il programma contiene alcuni file di configurazione (ad esempio, quelli in indonesiano, francese, tedesco e *Jèrriaise*, la lingua dell'isola di Jersey), per i quali dobbiamo il nostro ringraziamento agli utenti di **Hot Potatoes**.

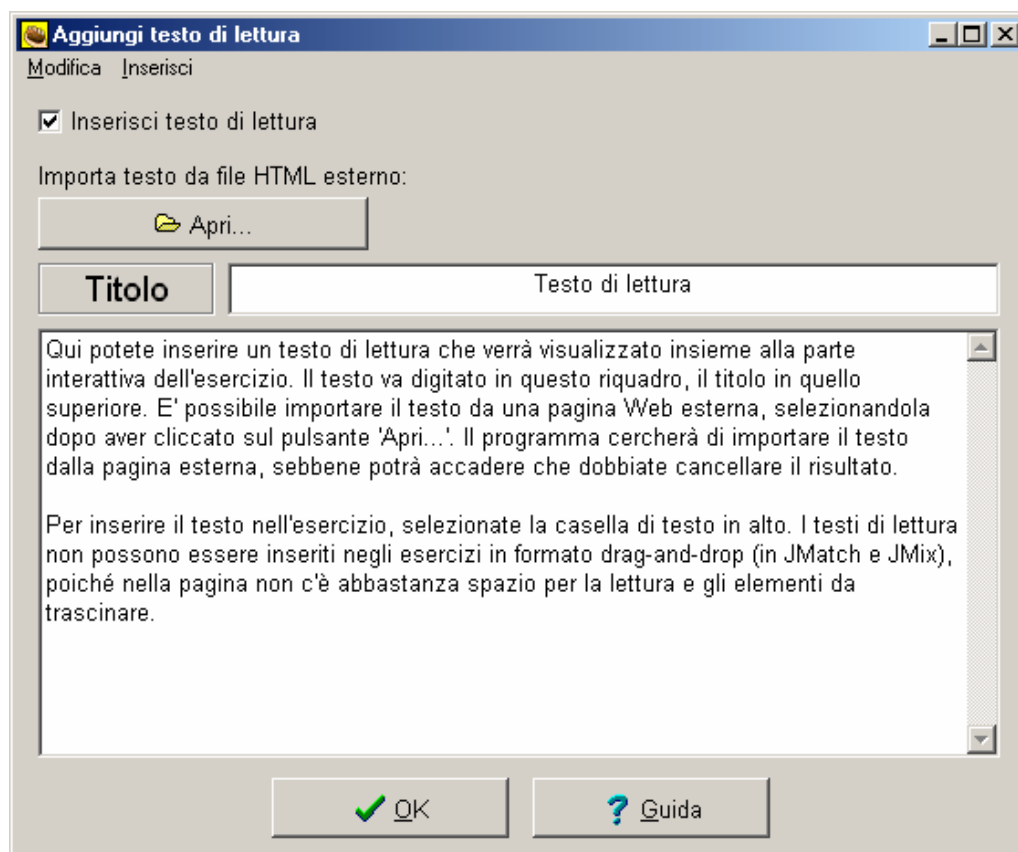
**Salva file di configurazione** Il file di configurazione potrebbe subire due tipi di modifiche: temporanee, per compilare un esercizio (ad esempio, modificare l'URL dell'esercizio successivo) e permanenti (ad esempio, cambiare la scritta del pulsante "Controlla" in "Controlla la mia risposta"). Le modifiche permanenti dovrebbero essere salvate su disco, in modo che divengano parte del file di configurazione e possano essere riutilizzate in seguito. Potete salvare il file mantenendone il nome, premendo il pulsante **Salva**, o creare un nuovo file di configurazione, usando il pulsante **Salva con nome**.

**Pulsante "OK"** Cliccando sul pulsante "OK" la schermata di configurazione scomparirà e tornerete alla schermata principale. Le eventuali modifiche apportate alla configurazione verranno usate quando viene compilato un esercizio. Se avete apportato modifiche, vi verrà chiesto se volete salvarle sul disco.

## Inserimento di un testo di lettura

Tutti i programmi di **Hot Potatoes** consentono di inserire un testo di lettura in un riquadro separato, accanto al vostro questionario (le uniche eccezioni sono gli esercizi *drag-and-drop* di JMix e JMatch, dal momento che il *drag-and-drop* in riquadri molto piccoli non è molto pratico). Il testo può essere direttamente digitato nel programma, o può essere contenuto in una pagina Web esterna. Cliccando su **Aggiungi testo di**

**lettura** nel menù File o sul pulsante  della barra degli strumenti, comparirà questa schermata.



**Menù Modifica** (p. 23).

**Menù Inserisci** (p. 23).

**Inserisci testo** Selezionate questa casella di controllo se volete inserire un testo di lettura nell'esercizio.

**Apri file esterno** Qui è possibile specificare il file esterno che il programma userà come testo di lettura. Il file originale non verrà modificato; il programma, infatti, leggerà il titolo e il corpo della pagina e li copierà nel campo sottostante.

**Titolo testo** Se inserite un testo direttamente nel programma, digitate qui il titolo.

**Testo** Inserite qui il testo di lettura.

**Pulsante "OK"** Se avete inserito un titolo e un testo nei riquadri in alto, premendo questo pulsante inserirete il testo nell'esercizio. Il testo verrà salvato come parte del file di dati e compilato all'interno del questionario quando viene creata la pagina Web.

## Inserimento di un timer

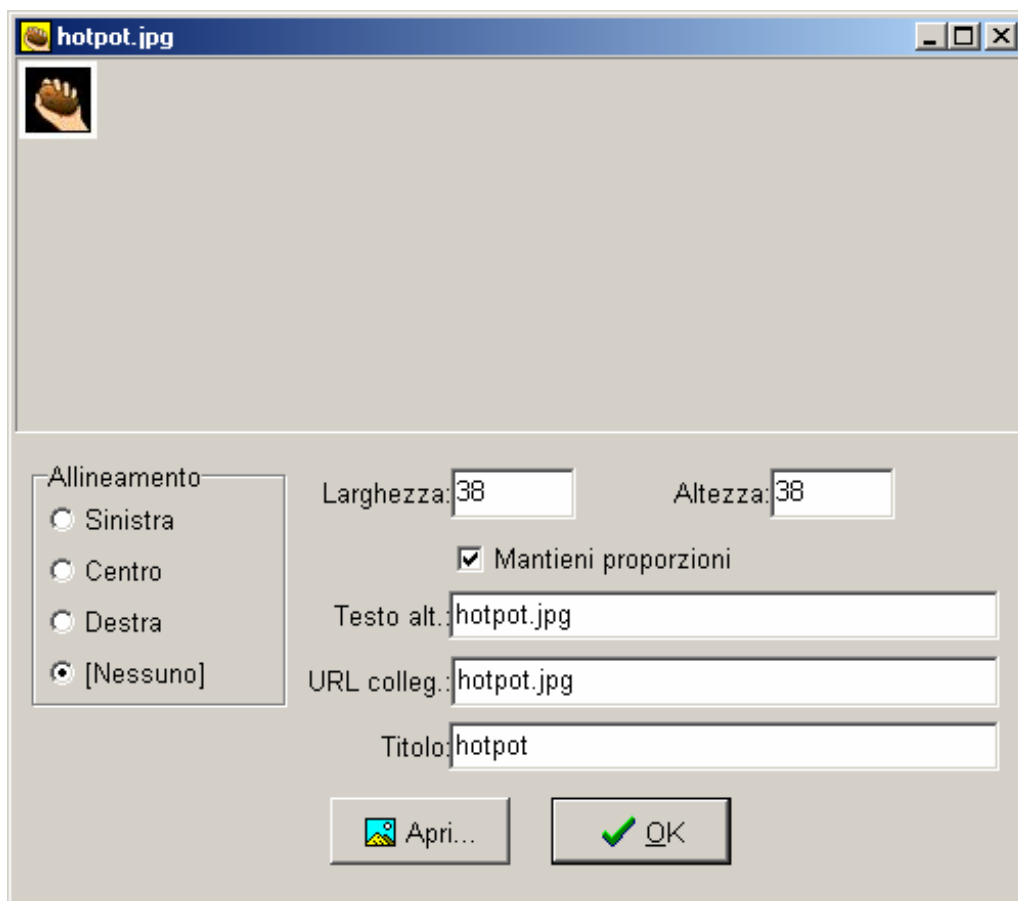
E' possibile aggiungere un timer all'esercizio, specificandolo nella scheda **Timer** della schermata di configurazione. Selezionate la casella di controllo per inserire il timer e impostate il tempo in minuti e secondi. Il lavoro svolto dallo studente verrà valutato allo scadere del tempo a disposizione; una volta visualizzato il punteggio, non sarà più possibile intervenire per modificare l'esercizio.

Lo studente potrà comunque ricaricare la pagina e ricominciare l'esercizio, ma, per completarlo, dovrà ripetere il lavoro già fatto.

## Inserimento di immagini

Per aggiungere immagini o collegamenti a pagine Web, è possibile inserire i marcatori HTML direttamente nei riquadri di testo della maggior parte dei programmi di **Hot Potatoes**. Per inserire un'immagine, comunque, potete usare una delle funzioni incorporate. Col cursore in un riquadro di testo di **Hot Potatoes**, cliccate sul [menù Inserisci](#) (p. 23) e scegliete **Immagine / Immagine da file locale**. Comparirà una finestra di dialogo che vi consentirà di selezionare un'immagine dal vostro *hard disk*. In seguito, comparirà questa schermata, con la quale potrete configurare le informazioni necessarie a creare il marcatore IMG SRC che verrà inserito nel riquadro di testo. Ricordate che **Hot Potatoes** NON è un editor WYSIWYG di pagine Web; gli strumenti del [menù Inserisci](#) (p. 23) possono solo aiutarvi a creare il codice HTML della pagina, ma non vedrete l'immagine finché non compilerete la pagina. Il programma, inoltre, crea automaticamente nel vostro *hard disk* un percorso relativo tra il vostro file dati (i vostri file **.jqz**, **.jcl** o altri file di **Hot Potatoes**) e il file dell'immagine. Se non volete collocare le vostre pagine HTML nella stessa posizione del file dati relativo ai file delle immagini, dovrete configurare il percorso relativo manualmente, per far sì che l'immagine compaia nella pagina. Tutto ciò risulterà molto più semplice se conoscete i rudimenti dell'HTML.

Ecco la schermata [Inserisci immagine](#).



**Immagine da inserire** Qui apparirà l'immagine (JPG o GIF) inserita nella pagina Web.

**Allineamento** Qui è possibile scegliere l'allineamento dell'immagine nella pagina Web. La posizione verrà regolata dal programma con l'inserimento del codice CSS adeguato nell'attributo di stile del marcatore di immagine.

**Larghezza e altezza** Qui compaiono larghezza e altezza in pixel dell'immagine selezionata. Esse verranno usate per creare le proprietà WIDTH= e HEIGHT= del marcatore IMG SRC. E' possibile cambiare questi numeri per modificare le dimensioni dell'immagine.

**Attributi testo alternativo e titolo** Questo è il testo che verrà visualizzato nella pagina Web, se il browser è configurato per NON mostrare le immagini, o mentre l'immagine è in corso di caricamento. Per impostazione predefinita, qui viene inserito il nome del file dell'immagine, ma, se volete, potete cambiarlo con un testo più esplicativo. In alcuni browser, l'attributo titolo viene usato come suggerimento a comparsa. Questi due attributi sono utili per la descrizione dell'immagine per gli utenti che hanno difficoltà visive; vale quindi la pena impiegare un po' di tempo per completarli adeguatamente.

**URL collegamento** Questo è il collegamento RELATIVO all'immagine prescelta. Questo percorso verrà usato nel marcatore IMG SRC e si baserà sulla posizione del file dati e del file grafico nel vostro hard disk. Se il percorso relativo tra la pagina Web e l'immagine sul server sarà diverso dalla struttura del vostro hard disk, dovrete effettuare le opportune modifiche.

**Pulsante "Apri..."** Potete usare questo pulsante per cambiare l'immagine scelta con un'altra immagine contenuta nell'hard disk.

**Pulsante "OK"** Una volta scelta l'immagine, premete OK per inserire il relativo codice nel riquadro di testo dell'applicazione.

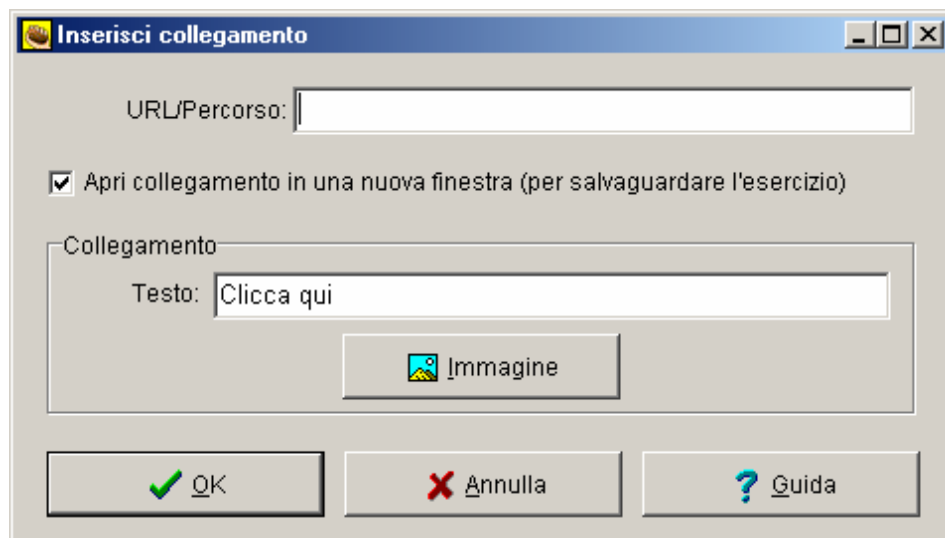
## Inserimento di collegamenti

E' possibile inserire un collegamento ad un'altra pagina Web in uno dei campi del vostro esercizio. Per creare un semplice collegamento ad una pagina Web, cliccate sul [menù Inserisci](#) (p. 23) e scegliete **Collegamento / Collegamento ad un URL Web** e comparirà questa schermata. E' possibile anche inserire un collegamento ad una pagina del vostro hard disk scegliendo **Collegamento / Collegamento a file locale**; comparirà una finestra di dialogo nella quale potrete scegliere il file al quale desiderate collegarvi; il programma creerà automaticamente il percorso relativo tra il vostro file di dati e quel file. Ricordate che se la struttura dei file che avete intenzione di usare nel server Web non è la stessa del vostro hard disk, o se memorizzate i vostri file di dati di **Hot Potatoes** separatamente dalle vostre pagine HTML, dovrete creare il



percorso relativo manualmente, affinché il collegamento funzioni. Ciò presuppone la conoscenza dei rudimenti dell'HTML.

Ecco la schermata **Inserisci collegamento**.



**URL/Percorso** Questo riquadro contiene l'URL di una pagina Web, o il percorso RELATIVO di un file contenuto nel vostro *hard disk*. Il percorso relativo viene creato sulla base della posizione corrente del vostro file dati e del file collegato contenuto nell'*hard disk*. Se il percorso relativo tra la pagina Web e il file che volete collegare sul *server* è diverso dalla struttura del vostro *hard disk*, esso dovrà essere opportunamente modificato. Se avete delle difficoltà, la cosa più semplice da fare è collegare il file usando un URL completo del tipo `http://...`

**Apri collegamento in una nuova finestra** Se aggiungete un normale collegamento ipertestuale ad un esercizio, cliccando su di esso il *browser* caricherà immediatamente la pagina collegata, sovrascrivendo l'esercizio. Ciò significa che tutto il lavoro svolto fino a quel momento dallo studente va completamente perduto. Per questo motivo, quando si aggiunge un collegamento, è consigliabile selezionare l'opzione "Apri collegamento in una nuova finestra"; in questo modo, cliccando sul collegamento, si aprirà una nuova finestra nel *browser*, lasciando inalterata quella precedente e salvaguardando il lavoro già svolto dallo studente.

Diverso è il caso di un collegamento ad un file multimediale (audio o video): il *browser* avvierà un riproduttore e l'esercizio non verrà sovrascritto.

**Testo collegamento** Questo è il testo che diventerà il collegamento nella pagina Web. Se volete usare un'immagine, sotto il riquadro relativo al testo c'è un pulsante che vi consentirà di selezionarne una. Se prima di cliccare su **Inserisci / Collegamento** avete selezionato del testo, questo comparirà qui.

**Pulsante "Immagine"** Questo pulsante consente di scegliere un'immagine per creare un collegamento al vostro file. Una volta scelta l'immagine, verrà creato il marcatore `IMG SRC`, che verrà inserito nel riquadro di testo "Collegamento". Cliccando sull'immagine nella pagina Web, verrà aperto il file specificato nel riquadro "Indirizzo URL".

**Pulsante "OK"** Premete "OK" per inserire il codice del collegamento nel riquadro di testo dell'applicazione.

Potete usare le funzioni di collegamento per aggiungere suoni e video alle vostre pagine -- per ulteriori informazioni, v. [Inserimento di suoni e video](#) (p. 15).

## Inserimento di suoni e video

E' diventata sempre più comune la pratica di inserire suoni e video nelle pagine Web, il che si rivela particolarmente appropriato nel caso di materiale educativo. Per aggiungere suoni e video a una pagina esistono due modi: inserire un oggetto e inserire un collegamento. La seconda opzione è più semplice e verrà spiegata in questa pagina.

Aggiungere suoni o video alle vostre pagine non è molto diverso dall'aggiungere un collegamento ad un file; i file di suoni e video non sono diversi dagli altri tipi di file. Ecco alcune indicazioni e un paio di esempi.

### Innanzitutto, create i vostri file multimediali...

**Hot Potatoes** non è dotato di strumenti per la creazione o la modifica di file di suoni o video, perciò dovrete procurarvi altri programmi. La maggior parte delle attuali schede audio è adatta per la registrazione su disco di suoni, ma potreste anche aver bisogno di qualche programma particolare col quale modificarli. I

video sono un po' più complessi, poiché potreste aver bisogno di una scheda con funzioni di cattura video che non tutte possiedono. Seguono ora alcune linee guida e un paio di esempi.

### **Collegamento ad un semplice file audio**

Immaginiamo che abbiate un file audio chiamato **ascolta.mp3** (i file MP3 sono un comune formato di file audio usati in Internet). Il file si trova nella stessa cartella del vostro esercizio **JQuiz**. Se volete che i vostri studenti possano ascoltare questo file prima di rispondere alla Domanda 1 del vostro quesito **JQuiz**, ecco cosa dovete fare:

1. assicuratevi di aver salvato il vostro esercizio **JQuiz**;
2. cliccate nel campo della Domanda 1 in **JQuiz**;
3. cliccate su **Inserisci / Collegamento / Collegamento a file locale**;
4. se compare un messaggio, leggetelo e assicuratevi di averlo compreso, poi premete **OK** per aprire la finestra di dialogo "Apri file";
5. trovate il vostro file sonoro e selezionatelo, poi premete **Apri**. A questo punto, vedrete la finestra di dialogo **Inserisci collegamento** (p. 14);
6. nel caso di un file audio, è probabile che non sia necessario specificare l'attributo **Destinazione** -- lasciate questo riquadro vuoto;
7. nel riquadro **Testo del collegamento** inserite un testo appropriato, come ad esempio "Cliccate qui per ascoltare il testo";
8. premete **OK**.

A questo punto, quando compilerete la pagina Web, nella Domanda 1 dovreste vedere un collegamento. Cliccando su di esso, ascolterete il file audio. Ricordate che il *modo* in cui il file viene riprodotto (cioè l'applicazione usata per riprodurlo) dipende dal *browser* installato nel computer dell'utente. A volte si tratterà di *QuickTime*, altre di *Windows Media Player*, altre ancora di altre applicazioni; dipende da quello che è installato nel computer dell'utente, sul quale voi non avete alcuna possibilità di controllo. In ogni caso, se il computer è in grado di riprodurre i suoni, *qualcosa* che consenta di riprodurli comparirà senz'altro.

### **Collegamento a un file video**

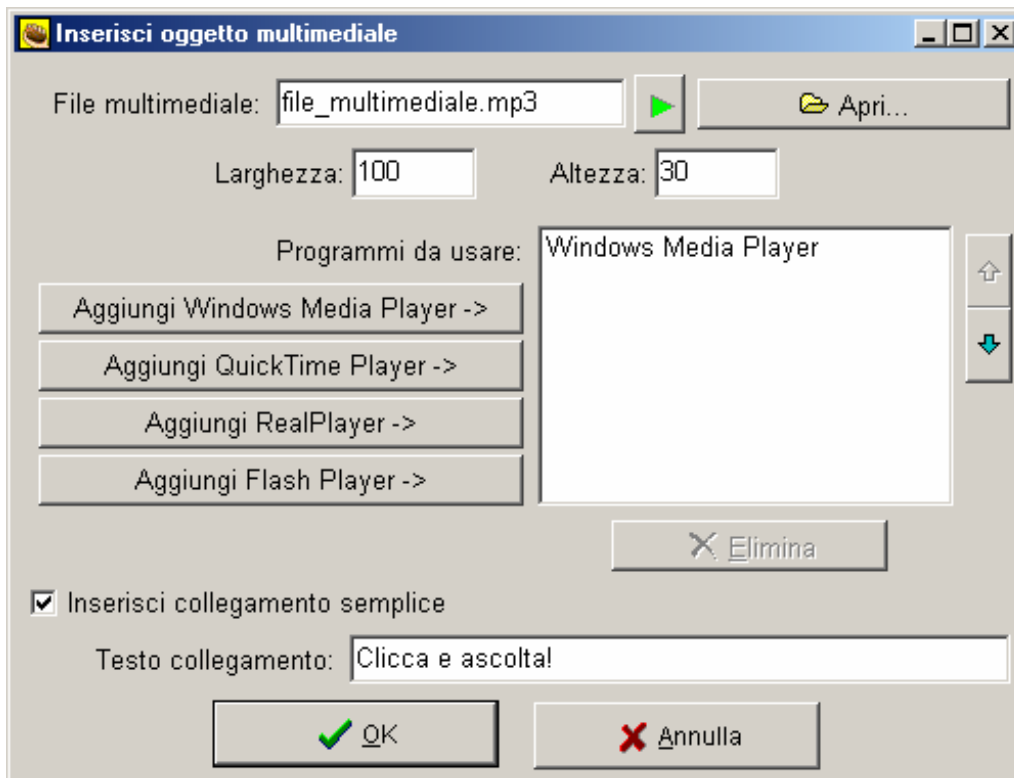
Il collegamento ad un file video non è molto diverso da quello ad un file audio. Seguite la procedura sopra descritta, ma selezionate un file video anziché un file audio. Ricordate tuttavia che, per visualizzare il file video, il vostro computer deve essere in grado di gestire il formato video che avete scelto. E' buona norma effettuare varie prove su diversi tipi di computer per assicurarvi che il vostro video abbia un formato riproducibile dall'utente. Se usate un formato di tipo RealVideo, potete inserire un collegamento nella pagina, in modo che gli utenti possano, se necessario, scaricare e installare il *plug-in* RealVideo.

### **Inserimento di lettori multimediali nella pagina**

Nella pagina Web è possibile inserire anche un lettore multimediale. Per ulteriori informazioni, v. [Inserimento di oggetti multimediali](#) (p. 16).

## **Inserimento di oggetti multimediali**

La specifica dell'XHTML 1.1 comprende un sofisticato sistema per l'incorporamento degli "oggetti" all'interno di una pagina Web, utilissimo per l'inserimento di "riproduttori" di file multimediali. Il sistema può essere usato, ad esempio, per incorporare nelle vostre pagine un'animazione Flash o un riproduttore RealMedia usando il comando **Inserisci / Oggetto multimediale**. Proprio come nel caso dell'inserimento di un'immagine, è sufficiente posizionare il cursore nel punto in cui volete inserire l'oggetto: cliccando sul comando, apparirà questa schermata:



In alto, c'è un pulsante "Apri..." che consente di trovare il file multimediale da inserire (in questo caso, un file mp3). Una volta selezionato il file, apparirà il pulsante "Riproduci" che consente di verificare che si tratti del file giusto. Più in basso, le impostazioni "Larghezza" e "Altezza" consentono di determinare le dimensioni del riproduttore nella pagina. Se si tratta solo di un file audio, le dimensioni possono essere ridotte, ma, se inserite un file video, assicuratevi che le dimensioni dell'oggetto siano abbastanza grandi da consentire di visualizzare sia il video che il pannello di comandi necessari alla riproduzione.

Sotto le impostazioni appena descritte, c'è una serie di pulsanti per diversi riproduttori che, nella specifica XHTML, consentono di usare uno o più oggetti, in ordine di preferenza. Ad esempio, se volete usare Windows Media Player, dovrete aggiungerlo all'inizio dell'elenco; per gli utenti che non hanno WMP, come alternativa potrete indicare RealPlayer, che aggiungerete per secondo. Se supporta adeguatamente lo standard, il browser utilizzato cercherà e lancerà il primo riproduttore disponibile nell'elenco. Internet Explorer, che non supporta adeguatamente questa funzionalità, visualizzerà invece tutti i riproduttori inseriti nell'elenco.

Nella parte bassa della schermata, infine, avete la possibilità di inserire un collegamento al file multimediale, nel caso in cui non si disponga di alcun riproduttore. Vi consigliamo di farlo sempre, poiché è impossibile sapere quali riproduttori siano installati nei computer degli studenti.

Premendo "OK", il programma genererà il codice necessario e lo inserirà nel riquadro di testo dell'applicazione di **Hot Potatoes** (conoscendo l'HTML, potete modificare il codice sorgente relativo a questa funzione, che si trova nel file **hp6objecttags.ht\_**).

## Uso dell'Unicode

L'Unicode è un sistema standard per la codifica dei caratteri di quasi tutte le lingue del mondo, che consente di usare più lingue diverse nello stesso documento e di visualizzarle in maniera adeguata, senza dover ricorrere a tipi di carattere particolari. Windows 2000 e XP supportano l'Unicode e la versione 6 di **Hot Potatoes** lo usa per consentire la creazione di esercizi praticamente in qualsiasi lingua (o un insieme di più lingue diverse).

Ecco come funziona il supporto Unicode nella versione 6 di **Hot Potatoes**:

Innanzitutto, dovete accertarvi di aver configurato Windows affinché supporti le lingue che volete usare. Per questo, ci sono tre componenti:

1. supporto linguistico;
2. tipi di carattere;
3. tastiere/editor per il metodo di inserimento dei caratteri.

Il primo è il “servizio di testo” di cui Windows ha bisogno per elaborare l'inserimento del testo in una determinata lingua; il secondo è uno o più tipi di carattere che contengono la serie di caratteri Unicode relativi a quella lingua; il terzo la modalità di inserimento di un testo in quella lingua. A seconda del tipo di lingua da usare, potrebbe essere necessario installare un tipo di carattere speciale e, inoltre, potreste avere a disposizione una serie di tastiere o di editor per il metodo di inserimento dei caratteri per ciascuna lingua.

Ad esempio, se volete usare il giapponese, in uno dei vostri programmi per Windows, dovete aprire il Pannello di controllo, poi Opzioni regionali e linguistiche, cliccare su Lingue e dettagli e aggiungere la lingua giapponese e le impostazioni adeguate per l'editor per il metodo di inserimento dei caratteri. Se non lo avete già fatto, potrebbe essere necessario anche installare i tipi di carattere per le lingue asiatiche.

Nessuno di questi componenti ha a che vedere con **Hot Potatoes**; in caso di problemi, dovete consultare la documentazione relativa a Windows o chiedere aiuto ad un altro utente che abbia esperienza nell'uso di quella particolare lingua in Windows. Una volta che Windows è stato impostato per l'uso di una particolare lingua, dovrete essere in grado di passare a quella lingua tramite la barra delle lingue o il Pannello di controllo e, quindi, inserire direttamente il testo nelle applicazioni di **Hot Potatoes**. Affinché i caratteri vengano visualizzati correttamente, potrebbe essere necessario cambiare il tipo di carattere usato (**Opzioni / Carattere...**). Una volta che sarete in grado di inserire il testo nella vostra lingua all'interno dei riquadri di testo di **Hot Potatoes**, tutto il resto funzionerà automaticamente; esportando l'esercizio, il testo Unicode comparirà nella pagina visualizzata dal vostro browser.

Se nell'esercizio usate una lingua che si scrive da destra a sinistra, ricordate di selezionare la relativa opzione nella scheda **Altro** della schermata di configurazione per fare in modo che l'esercizio venga elaborato per la funzionalità destra-sinistra. Ciò vi consentirà di regolare la dimensione del carattere e l'allineamento in modo che il testo da destra a sinistra venga correttamente visualizzato nella pagina Web.

## Creazione di pagine Web

Una volta inseriti i vostri dati e verificate le informazioni di configurazione, siete pronti a creare una pagina Web. Tra le operazioni che caratterizzano l'uso di **Hot Potatoes**, questa è la più facile. Usate il comando **Crea pagina Web**, cliccando sul [menù File](#) (p. 22) o sulla [barra degli strumenti](#) (p. 21).

Tutte le applicazioni di **Hot Potatoes** usano lo stesso comando per creare un unico file HTML. Potete inviare il file al vostro server e, quando lo caricate, comparirà l'esercizio. **JMatch** e **JMix** hanno ulteriori opzioni. **JMatch** ha altri due tipi di formato: uno è quello a “carte girevoli” (*flashcard*), che può essere usato per consentire ai vostri studenti di esercitarsi o di memorizzare qualcosa prima di svolgere l'esercizio; l'altro è quello a trascinamento di elementi (*drag-and-drop*). **JMix** ha anche un formato *drag-and-drop*.

### Scelta di un formato di esercizio

E' bene scegliere il formato di esercizio sulla base delle necessità dei vostri utenti, del tipo di materiale e del tipo di risoluzione dello schermo degli utenti. Ad esempio, se usate **JMatch** e sapete che alcuni dei vostri utenti hanno uno schermo a 15 pollici con una risoluzione di 800 x 600, non create esercizi di tipo *drag-and-drop* con più di 5 o 6 elementi, altrimenti non entreranno nello schermo; usate piuttosto il formato standard o create esercizi più piccoli, riducendo il numero di elementi.

### Creazione e visualizzazione delle vostre pagine

Una volta scelto il tipo di formato desiderato e specificato il nome del file, verrà creata la pagina Web. Il programma vi chiederà se volete vedere l'esercizio col browser. Se rispondete affermativamente, verrà lanciato il vostro browser che vi consentirà di visualizzare l'esercizio e di verificare se i risultati soddisfino le vostre aspettative. La stessa finestra di dialogo vi consente di scegliere l'opzione [Trasferisci il file al server hotpotatoes.net](#) (p. 20).

### Scelta di nome di file adeguati

Se inserite un nome di file contenente degli spazi, il programma vi avvertirà che non è una buona idea, dal momento che in molti server Web gli spazi vengono sostituiti con "%20", quindi l'URL del vostro documento potrebbe essere diverso dal previsto. E' quindi opportuno evitare gli spazi nei nomi di file delle pagine Web.

## **Esercizi di vecchio formato**

Dopo l'aggiornamento dalla versione 5 di **Hot Potatoes**, avrete notato che, nella versione 6, gli esercizi in vecchio formato non sono più disponibili. Li abbiamo eliminati per migliorare la compatibilità degli standard della nuova versione e per far sì che l'interfaccia fosse la più semplice possibile. Se volete creare esercizi in uno dei vecchi formati, dovete semplicemente aprire il file dati ed esportarlo in HTML usando una versione più vecchia di **Hot Potatoes**.

## **Come collegare una serie di esercizi**

Uno degli usi più comuni di **Hot Potatoes** consiste nel creare una serie di esercizi collegati, in maniera che lo studente possa svolgerli in sequenza, uno dopo l'altro. E' possibile creare una pagina indice così che lo studente possa scegliere un esercizio, lo svolga e poi torni nuovamente all'indice per sceglierne un altro. **Hot Potatoes** consente, tuttavia, di collegare gli esercizi in modo più semplice, usando i pulsanti **Esercizio successivo**, **Indice** e **Precedente**.

Per tutte le applicazioni, le impostazioni di questi tre pulsanti possono essere visualizzate e modificate cliccando sulla scheda **Pulsanti** della schermata **File di configurazione** (p. 9). Potete decidere se inserire o meno questi pulsanti e digitare la relativa scritta. Se volete che i pulsanti funzionino, dovete specificare la posizione dell'esercizio successivo e quella dell'Indice, in modo che, cliccando sul pulsante, possiate passare alla rispettiva pagina. A tale scopo, dovete inserire i relativi URL o percorsi nei rispettivi riquadri. Gli URL potranno essere completi (come quelli che iniziano con **http://...**) o relativi. Nel caso più semplice, se l'esercizio corrente e quello successivo si trovano nella stessa cartella, dovete semplicemente inserire il nome del file dell'esercizio successivo.

Ecco un esempio: state creando una pagina chiamata **esercizio1.htm** e volete collegarla a quella chiamata **esercizio2.htm**; entrambi gli esercizi si troveranno nella stessa cartella.

1. Aprite la prima pagina della vostra applicazione;
2. andate al file di configurazione (scheda **Pulsanti**);
3. assicuratevi che l'opzione **Inserisci pulsante "Esercizio successivo"** sia attivata;
4. digitate "**esercizio2.htm**" nel riquadro **URL esercizio successivo**;
5. premete **OK**, quindi create la vostra pagina Web.

Sulla pagina comparirà il pulsante **Esercizio successivo**. Cliccando su di esso, il *browser* passerà alla pagina **esercizio2.htm** (a patto che questa esista).

Il pulsante **Indice** funziona alla stessa maniera di quello **Esercizio successivo**, mentre il pulsante **Precedente** è diverso -- questo vi riporta indietro alla pagina nella quale vi trovavate in precedenza (come quando si preme il pulsante "Indietro" della barra degli strumenti del vostro *browser*).

Se tutto ciò vi sembra complicato, date un'occhiata a **Masher** (p. 20), che è stato ideato per effettuare automaticamente questi collegamenti.

## **Come aggiungere una tastiera a video per gli studenti**

Se create esercizi sulle lingue straniere, lo studente potrebbe avere a che fare con il problema di non essere in grado di inserire i caratteri necessari direttamente dalla tastiera, o di installare i file e la tastiera relative alla lingua in questione, o, ancora, potrebbe non aver raggiunto un livello di conoscenza della lingua tale che possa consentirgli di inserire i caratteri necessari; forse, infine, potrebbe non essere disponibile una tastiera standard con i caratteri di cui egli avrebbe bisogno.

Per tutti questi casi, in **JQuiz** e **JCloze** potete inserire una "tastiera a video", che consiste in una serie di pulsanti all'interno della pagina dell'esercizio. Questa opzione è disponibile nella scheda **Altro** della **schermata di configurazione**. E' sufficiente selezionare l'opzione **Aggiungi una tastiera per aiutare lo studente ad inserire caratteri non latini** e, quando viene creato l'esercizio, il programma inserirà un pulsante per ciascuno dei caratteri contenuti nelle risposte. Se volete aggiungere altri pulsanti alla tastiera, potete inserire i relativi caratteri nel riquadro che si trova sotto l'opzione sopra citata. Quando creerete l'esercizio, i pulsanti compariranno sotto i riquadri delle risposte. Cliccando all'interno di uno di questi, e, poi, premendo uno dei pulsanti, inserirete il relativo carattere nella pagina.

## **Uso di Hot Potatoes in altre lingue**

La versione 6 di **Hot Potatoes** fornisce due livelli di supporto linguistico:

## **1. Supporto per la creazione di esercizi in qualsiasi lingua**

Se usate Windows 2000 o XP, potete creare esercizi e testi in una qualsiasi delle lingue supportate dallo standard Unicode. Per ulteriori informazioni, v. [Uso dell'Unicode](#) (p. 17).

## **2. Supporto per la visualizzazione/traduzione dell'interfaccia dei programmi**

La prima volta che avete lanciato **Hot Potatoes**, vi è stato chiesto di scegliere, tra un certo numero di lingue, quella da usare per l'interfaccia. Il numero di lingue visualizzabili è limitato a quelle basate sulla serie di 256 caratteri **ASCII**, compresi i caratteri accentati come **é, è, ö** ecc., usati in molte lingue europee.

Se la vostra lingua rientra in questo gruppo, ma non esiste ancora una traduzione disponibile, potreste provare voi a fornircene una. Per ulteriori informazioni, v. [Traduzione dell'interfaccia](#) (v. 45). Tutte le traduzioni dell'interfaccia sono state fornite da membri della nostra comunità di utenti.

Nella versione 7 di **Hot Potatoes**, speriamo di poter offrire il supporto Unicode per tutte le applicazioni, in modo che l'interfaccia possa essere tradotta in giapponese, cinese, russo, ecc.

## **Introduzione a Masher**

**Masher** è uno strumento ideato per aiutarvi a gestire grandi siti contenenti molti esercizi creati con **Hot Potatoes**. **Masher** compila una intera unità di esercizi di **Hot Potatoes** in un unico pacchetto; nello stesso momento, crea automaticamente l'URL del pulsante di navigazione "Esercizio successivo", in modo che lo studente possa usare gli esercizi in sequenza senza alcuna difficoltà. Inoltre, è possibile scegliere i colori e i pulsanti di navigazione desiderati.

**Masher** ha una Guida -- per visualizzarla, avviate il programma con un doppio clic sulla relativa icona nella cartella di **Hot Potatoes**, quindi premete F1. **Masher** ha anche un tutorial, al quale si accede cliccando su **Tutorial** nel menù **Guida**.

## **Il servizio di *hosting* di hotpotatoes.net**

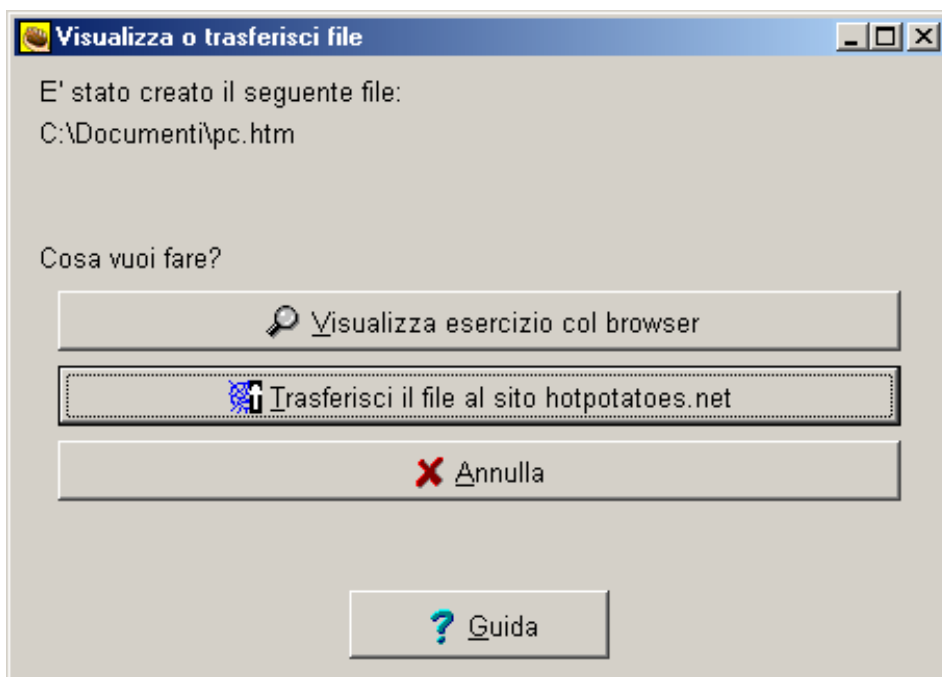
Molti utenti di **Hot Potatoes** hanno richiesto un sistema per verificare gli accessi degli studenti agli esercizi e i relativi punteggi. Poiché ciò è realizzabile soltanto usando un'applicazione sul *server*, in collaborazione con la Creative Technology (Microdesign) Ltd, che ha sede nel Regno Unito, abbiamo realizzato hotpotatoes.net. Creando un *account* sul *server* di hotpotatoes.net, potrete trasferire i vostri esercizi da un'applicazione di **Hot Potatoes** direttamente al *server* e i vostri studenti potranno collegarsi per svolgerli. I relativi punteggi verranno salvati automaticamente e potrete verificare gli orari di accesso e le prestazioni degli studenti grazie al *database* di hotpotatoes.net. Il servizio si trova al seguente URL:

**<http://www.hotpotatoes.net>**

Per trasferire un esercizio a hotpotatoes.net, dovrete fare quanto segue:

1. esportate l'esercizio;
2. dopo l'esportazione, comparirà questa finestra di dialogo, che offre la possibilità del trasferimento al *server*: scegliete la seconda opzione;





3. il programma effettuerà la ricerca di eventuali file multimediali e dei collegamenti all'interno dell'esercizio, in modo da trasferire tutti i file necessari e verificherà inoltre se essi siano già presenti sul server: in tal caso, potrete scegliere se trasferirli di nuovo o meno;
4. il programma vi chiederà la classe per la quale volete trasferire l'esercizio. Su hotpotatoes.net, gli studenti sono organizzati in classi e ciascun trasferimento viene assegnato ad una classe. Se non ne avete specificata una, per impostazione predefinita il programma creerà una generica "Classe 1";
5. il programma trasferirà la vostra pagina, vi dirà l'URL e, se volete, vi consentirà di visualizzarla.

E' possibile trasferire anche file che non siano esercizi. Per questo, potete usare [Masher](#) (p. 20), il cui menù **hotpotatoes.net** consente di trasferire al *server* singole pagine Web (o altri tipi di file, come, ad esempio, i file PDF o i documenti di Word).

Il supporto per hotpotatoes.net è fornito da Creative Technology -- per aiuto e informazioni, v. il sito hotpotatoes.net. In caso di problemi nel trasferimento dei file da **Hot Potatoes** a hotpotatoes.net scrivete a **[support@halfbakedsoftware.com](mailto:support@halfbakedsoftware.com)**.

## La barra degli strumenti e i menù

## La barra degli strumenti

La barra degli strumenti di **Hot Potatoes** è completamente configurabile -- per ulteriori informazioni, v. [Opzioni barra strumenti](#) (p. 25). La barra degli strumenti consente di mostrare un pulsante per ciascun comando di menù, oltre ad alcuni comandi e funzioni non disponibili nei menù. L'immagine dei pulsanti è identica a quella della corrispondente voce di menù. I pulsanti sono raggruppati in serie, separate da linee verticali, ciascuna delle quali corrisponde a uno dei menù principali. Dopo che avrete preso dimestichezza con le applicazioni e avrete capito quali sono le funzioni più usate, cliccando su **Opzioni / Opzioni barra strumenti**, potrete configurare la barra degli strumenti inserendo i rispettivi pulsanti.

Questa è la serie completa dei pulsanti della barra degli strumenti. Cliccate sui collegamenti per visualizzare la descrizione dei singoli elementi.

Pulsanti del **menù File** (p. 22):



Pulsanti del [menù Modifica](#) (p. 23):



Pulsanti del [menù Inserisci](#) (p. 23):



Pulsanti del [menù Gestione domande/elementi](#) (p. 24):



Pulsanti del [menù Gestione schema](#) (p. 25, solo JCross):



Pulsanti del [menù Opzioni](#) (p. 25):

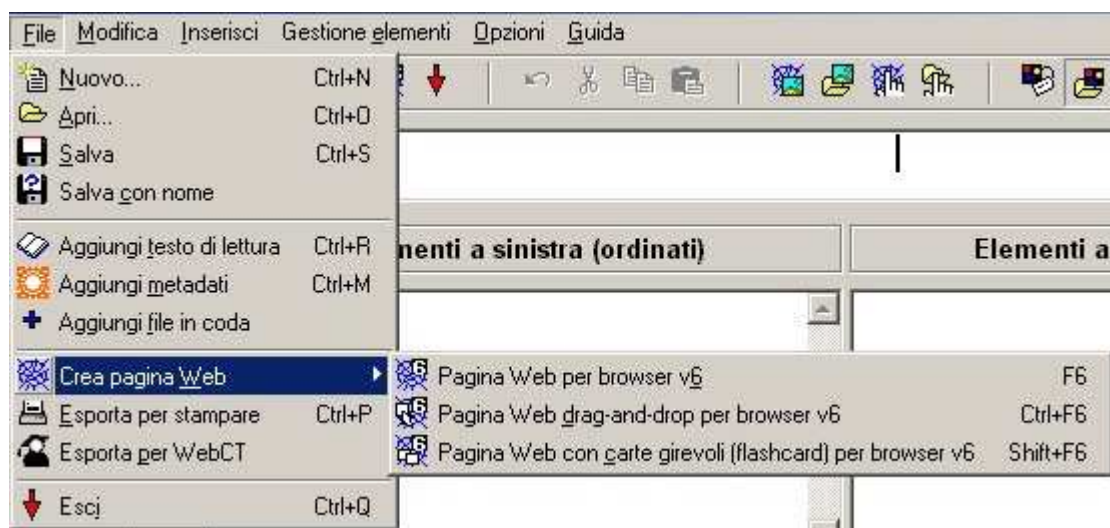


Pulsanti del [menù Guida](#) (p. 26):



## Il menù File

Il menù **File** è sostanzialmente lo stesso in tutti i programmi, tranne che per qualche piccola differenza. Il menù File di **JMatch** ha un'ulteriore funzione, **Crea pagina Web / Pagina Web con carte girevoli (flashcard) per browser v6**, che consente di creare pagine Web che funzionino come "carte girevoli" (*flashcard*), per imparare/memorizzare gli oggetti prima di svolgere l'esercizio. **JMatch** e **JMix** hanno anche la possibilità di esportazione in formato *drag-and-drop*.



**Nuovo** Questa funzione cancellerà l'esercizio corrente dal programma e vi consentirà di aprirne uno nuovo. Se avete effettuato modifiche all'esercizio corrente, vi verrà chiesto di salvarle. La creazione di un nuovo esercizio non comporta modifiche alle informazioni di configurazione.

**Apri e salva file** Potete aprire e salvare gli esercizi così come fate con i documenti creati, ad esempio, con un elaboratore di testi. Ciascun programma ha un proprio formato di file basato sull'XML e salva i file con una propria estensione:

**JBC:** **.jbc**

JQuiz: .jqz  
JCloze: .jcl  
JCross: .jcw  
JMix: .jmx  
JMatch: .jmt

Nel menù File appariranno i file recenti che, quindi, potranno essere facilmente riaperti.

**Aggiungi testo di lettura** Questa funzione del [menù File](#) (p. 22) e il corrispondente pulsante della [barra degli strumenti](#) (p. 21) consente di inserire un testo di lettura nell'esercizio. Per ulteriori informazioni, v. [Inserimento di un testo di lettura](#) (p. 12).

**Aggiungi metadati** (p. 42).

**Aggiungi file in coda** Questa opzione, disponibile solo in alcune applicazioni, consente di aprire un nuovo esercizio, aggiungendolo in coda a quello in uso, in modo da poter combinare più esercizi per crearne uno più lungo.

**Crea pagina Web** Una volta creato l'esercizio, usate questa funzione per trasformarlo in una pagina Web interattiva per i vostri studenti. Per ulteriori informazioni, v. [Creazione di pagine Web](#) (p. 18).

**Esporta per stampare** Questa funzione crea una versione solo-testo dell'esercizio e la copia nel Visualizzatore appunti, in modo che possiate incollarla in un editor di testo e, quindi, stamparla. Può essere utile se volete creare degli esercizi in formato cartaceo oltre alla normale versione interattiva. Se usate questa opzione in JCross, l'esercizio verrà prodotto in forma di pagina Web: per stamparla correttamente, dovrete impostare adeguatamente le opzioni di stampa del vostro browser. Ad esempio, in Internet Explorer dovrete attivare l'opzione "Stampa colori e immagini di sfondo" (Strumenti / Opzioni Internet / Avanzate).

**Esporta per WebCT** Questa funzione è disponibile in **JBC**, **JQuiz**, **JMatch** e **JCloze**. Consente di esportare l'esercizio in un file di testo, formattato secondo le specifiche del noto servizio di *hosting* per corsi *on-line* **WebCt**. Potete quindi trasferire il file sul vostro *account* WebCT e poi usare il comando **Importa** nell'area Questionari/Valutazione di WebCT per importare il contenuto dell'esercizio nel vostro *database*.

**File recenti** Il menù File mostra l'elenco degli ultimi 5 file usati.

**Esci** Per uscire dal programma.

## Il menù Modifica

Il menù **Modifica** è pressoché uguale in tutti i programmi.



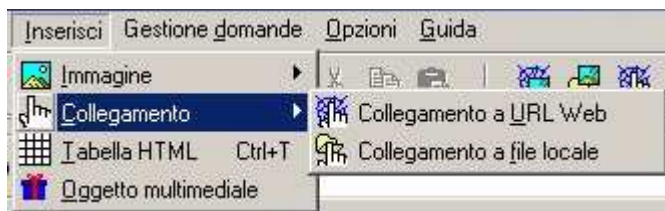
**Annulla** Come l'analogo pulsante della [barra degli strumenti](#) (p. 21), questo comando consente di annullare l'ultima operazione di modifica. Esso non funziona in tutte le circostanze; alcune operazioni, infatti, non consentono l'annullamento.

**Comandi modifica** I comandi di modifica funzionano come in qualsiasi altro programma di elaborazione testi.

**Controllo ortografico** Se nel vostro computer è installato MS Word, dovrete vedere questa voce di menù che consente di usare il motore di Word per effettuare il controllo ortografico del testo di un esercizio di **Hot Potatoes**. Questa funzione ha tuttavia dei limiti. Ad esempio, i dati di configurazione non sono controllabili e un esercizio di JCloze lo è solo *prima* di aggiungere degli spazi.

## Il menù Inserisci

Il menù **Inserisci** è identico in tutti i programmi.



[Immagine](#) (p. 13).

[Collegamento](#) (p. 14).

**Tabella HTML** Questa funzione consente di inserire il codice HTML di una tabella in un riquadro di testo, semplificando la formattazione dei dati, sebbene sia necessaria la conoscenza dei fondamentali dell'HTML.

[Oggetto multimediale](#) (p. 16).

## Il menù Gestione domande/elementi

Il menù **Gestione domande** è disponibile in **JQuiz**; un menù simile, **Gestione elementi**, è incluso invece in **JMatch** (questi sono gli unici programmi che contengono più oggetti in un'unica pagina). Queste funzioni consentono di modificare l'ordine delle domande o degli elementi trascinandoli, spostandoli, inserendoli o cancellandoli.



**Visualizza struttura esercizio** Questa funzione attiva una schermata che mostra l'elenco completo degli elementi dell'esercizio. E' possibile spostare gli elementi trascinandoli.

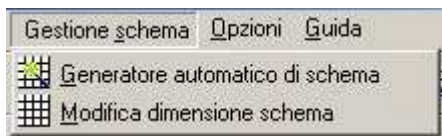
**Gestione domanda** Queste funzioni consentono di inserire, cancellare e spostare le varie parti dell'esercizio. In **JMatch**, al posto della parola "domanda", viene usata la parola "elemento".

**Auto-commento** Questa funzione è disponibile solo in **JQuiz** e consente di specificare due commenti che, per impostazione predefinita, verranno usati, rispettivamente, per le risposte corrette e per quelle sbagliate. In altre parole, potete creare un questionario senza commento e poi usare l'"Auto-commento" per inserire, ad esempio, "Esatto!" e "Sbagliato! Prova ancora." come commento. Se avete già specificato un commento per le risposte, questo non verrà modificato; verrà inserito un commento solo le risposte per le quali non ne sia stato specificato uno.

**Rimescola** Queste funzioni sono disponibili solo in **JQuiz**. La prima consente di rimescolare casualmente l'ordine delle domande del questionario. La seconda consente di rimescolare l'ordine delle risposte multiple per ciascuna delle domande del questionario. Potete usare queste funzioni per generare versioni alternative delle pagine Web, in modo che classi diverse non usino la stessa versione del questionario. E' possibile anche configurare l'esercizio in maniera da rimescolare automaticamente l'ordine delle domande e delle risposte ogni volta che viene ricaricata la pagina; questa è, in genere, la soluzione più pratica.

## Il menù Gestione schema

Il menù **Gestione schema** è disponibile soltanto in **JCross**.

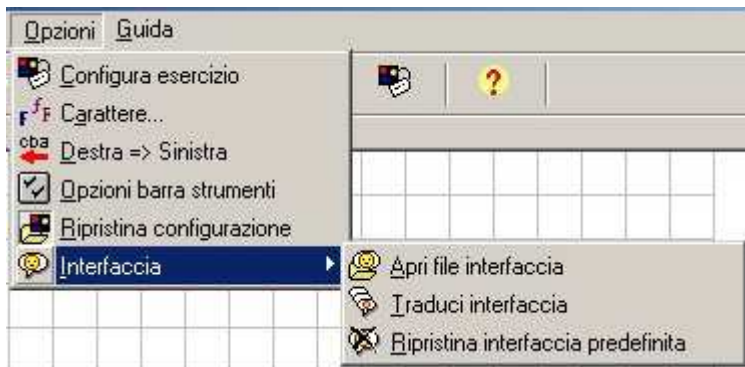


**Generatore automatico di schema** (p. 33).

**Modifica dimensione schema** Questa funzione consente di variare la dimensione dello schema. La dimensione delle lettere cambierà di conseguenza; se lo schema è troppo grande, le lettere potrebbero non essere visualizzate correttamente: per ingrandirle o ridurle potete ridimensionare la schermata di **JCross**.

## Il menù Opzioni

Il menù **Opzioni** è identico in tutti i programmi, ad eccezione di **JQuiz**, che, in più, ha il comando **Modalità** (p. 29).



**Configura esercizio** Questa funzione è identica a quella del pulsante "Configura" della [barra degli strumenti](#) (p. 21) e serve a lanciare la schermata di configurazione. Per ulteriori informazioni, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).

**Carattere** Questa voce consente di modificare il carattere usato nell'interfaccia del programma secondo le vostre preferenze. Quando selezionate un nuovo carattere per l'interfaccia, esso verrà aggiunto automaticamente all'inizio della sequenza di caratteri usati nella pagina Web (v. la scheda **Aspetto** nella schermata di configurazione). Se non volete che esso sia usato nella pagina Web dell'esercizio, potete rimuoverlo manualmente dall'elenco.

**Destra=>Sinistra** Con lingue come l'arabo o l'ebraico, è possibile inserire dati nei riquadri di testo allineandoli a destra e digitandoli da destra a sinistra. Con Windows XP potete fare altrettanto cliccando con il tasto destro del mouse in un qualsiasi riquadro di testo; con Windows 2000, invece, ciò non è possibile e, comunque, potreste voler invertire l'ordine del testo contemporaneamente in tutti i riquadri. Selezionando questa opzione, tutti i riquadri di testo verranno invertiti (ad eccezione di quelli in cui il testo deve rimanere da sinistra a destra, come, ad esempio, gli URL nella schermata di configurazione). Con una lingua di questo tipo, è necessario scegliere un tipo di carattere adeguato, usando il comando **Carattere** nel menù **Opzioni**. Se usate una lingua da destra a sinistra, dovete selezionare l'opzione nella scheda **Altro** della schermata qui sotto. Selezionando la casella di controllo accanto ad una delle voci, comparirà il pulsante, insieme alla relativa didascalia, al suggerimento a comparsa (che ne spiega la funzione) e all'eventuale scorciatoia utilizzabile per accedere al comando con la tastiera.

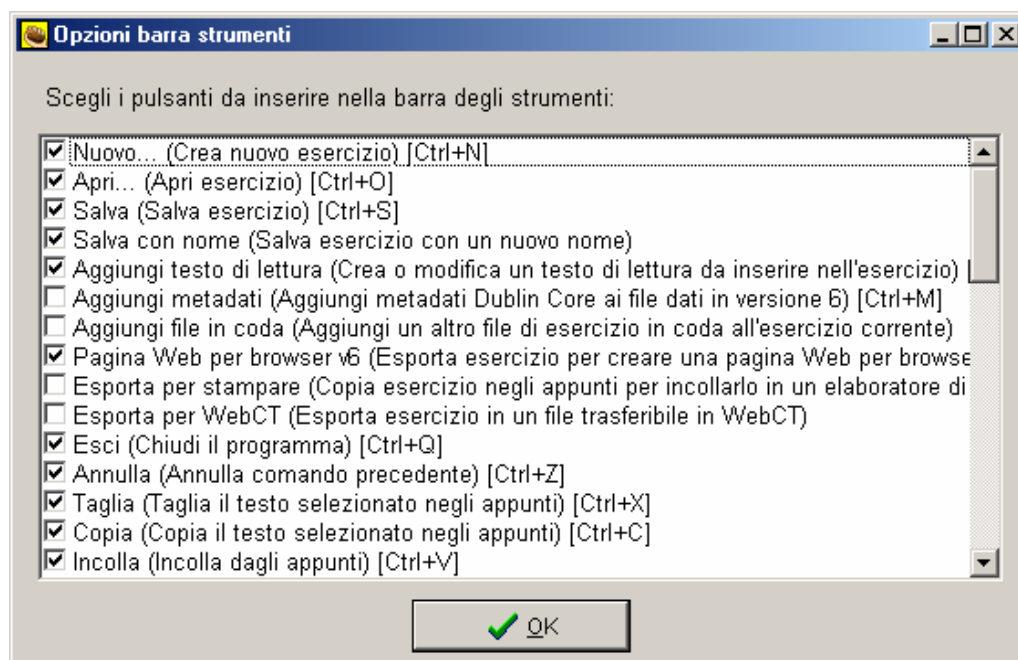
**Opzioni barra strumenti** Questo comando consente di indicare i pulsanti che volete visualizzare nella barra degli strumenti del programma. E' possibile eliminare i pulsanti che non sono usati spesso e aggiungerne altri che consentono un rapido accesso alle funzioni più usate. C'è, inoltre, un paio di comandi che non sono disponibili nei menù, ai quali si può accedere soltanto aggiungendo il relativo pulsante alla barra degli strumenti. Cliccando su questo comando, vedrete la schermata qui sotto. Selezionando la casella di controllo accanto ad una delle voci, comparirà il pulsante, insieme alla relativa didascalia, al suggerimento a comparsa (che ne spiega la funzione) e all'eventuale scorciatoia utilizzabile per accedere al comando con la tastiera.

**Ripristina configurazione** Sebbene in **Hot Potatoes** i dati (domande, risposte, ecc.) e le informazioni di configurazione siano tenuti separati, all'interno di ciascun file dati viene salvata una copia completa delle informazioni di configurazione. Per impostazione predefinita, esse non vengono caricate quando si apre il file, ma, se attivate questa opzione cliccando sulla relativa voce di menù, tutte le informazioni di configurazione salvate nel file dati di ciascun esercizio verranno ricaricate alla riapertura del file. Ciò può essere utile se create molti esercizi con serie di istruzioni o suggerimenti molto diverse, cosicché quando aprite un esercizio per modificarlo, tutte le informazioni di configurazione attive al momento del salvataggio dell'esercizio, verranno caricate di nuovo. Quando questa opzione è disattivata, le uniche informazioni che



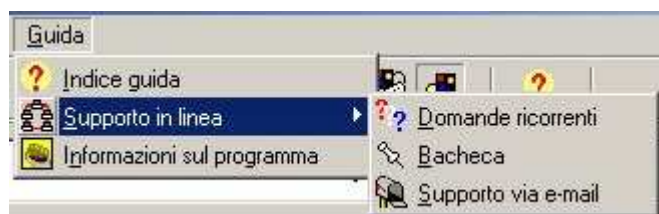
vengono recuperate dal file dati sono il titolo dell'esercizio, dati/domande/risposte, ecc., e l'URL dell'esercizio successivo (usato per creare il pulsante "Esercizio successivo").

**Comandi interfaccia Hot Potatoes** consente di tradurre l'interfaccia (voci di menù, suggerimenti, scritte dei pulsanti, ecc.) nella lingua che desiderate. Potete effettuare una traduzione personalizzata, caricarne una altrui o ripristinare quella originale in inglese. Per ulteriori informazioni, v. [Traduzione dell'interfaccia](#) (p. 45).



## Il menù Guida

Il menù **Guida** è identico in tutti i programmi.



**Indice guida** Questa voce apre il file Guida e mostra la schermata di indice. Il file contiene le istruzioni generali valide per tutti i programmi e quelle specifiche per i singoli programmi. Premendo il tasto F1 in uno qualsiasi dei programmi, comparirà la guida specifica di quel programma o dell'operazione che state usando.

**Supporto in linea** Questa parte del menù contiene i collegamenti alle risorse su Internet. Affinché queste istruzioni funzionino correttamente, è necessario essere collegati alla rete. Il collegamento alle **Domande ricorrenti** vi condurrà ad una pagina del nostro sito contenente le Domande frequenti e l'elenco dei problemi noti e delle relative soluzioni. Il collegamento alla **Bacheca** vi condurrà al gruppo di supporto tecnico. In caso di necessità, potete usare il collegamento al **Supporto via e-mail**, che vi consentirà di inviare un messaggio direttamente all'autore, Martin Holmes.

**Informazioni sul programma** Questo riquadro contiene i dettagli sulla versione del programma e le informazioni sui diritti d'autore.

**Registrazione** Questa voce compare nel menù Guida se non avete ancora effettuato la registrazione. Per registrare l'intero programma, potete inserire le informazioni necessarie in una qualsiasi delle applicazioni. Per ulteriori informazioni, v. [Come registrarsi](#) (p. 41).



## Guida ai singoli programmi



### JQuiz

#### La schermata principale di JQuiz

**JQuiz** serve a creare questionari basati su domande. Un esercizio di JQuiz può contenere un numero illimitato di [domande di quattro tipi diversi](#) (p. 28), ciascuna delle quali può avere un numero illimitato di risposte esatte o sbagliate, ognuna con un suo commento. Questa è la schermata principale del programma.

[Menù File](#) (p. 22).

[Menù Modifica](#) (p. 23).

[Menù Inserisci](#) (p. 23).

[Menù Gestione domande](#) (p. 24).

[Menù Opzioni](#) (p. 25).

[Menù Guida](#) (p. 26).

[Barra degli strumenti](#) (p. 21).

**Titolo esercizio** Inserite qui il titolo dell'esercizio che diventerà l'intestazione principale della pagina Web che verrà creata.

**Domanda** Inserite qui la domanda. Per spostarsi da una domanda all'altra, cliccate sulle frecce accanto al numero della domanda (o usate i tasti Pagina su/giù)

**Tipo domanda** Con **JQuiz**, potete creare quattro diversi tipi di domande: a scelta multipla, a risposta breve, mista (una risposta breve si trasforma in scelta multipla dopo un certo numero di tentativi) e selezione multipla (in cui lo studente deve scegliere più opzioni e poi effettuare la verifica). Per ulteriori informazioni, v. [Tipi di domande in JQuiz](#) (p. 28).

**Pulsanti su/giù risposte** Questi pulsanti consentono di scorrere le risposte nel caso sia necessario aggiungerne più di 4. Pulsanti simili a questi consentono di scorrere i vari elementi in **JMatch** e le alternative corrette in **JCloze**.

**Risposte** In questi riquadri inserite le vostre risposte multiple. Potete specificare tutte le risposte che volete, ma se ne inserite 2, 3 o 4 riempite solo i primi tre riquadri. Al momento della creazione della pagina web, il programma ignorerà i riquadri vuoti. Se vi occorrono più di 5 risposte, cliccate sulla Freccia su accanto all'etichetta "Risposte" per scorrere le risposte e accedere alle lettere F, G, H e così via.

**Commenti** Il "Commento" è ciò che volete che l'utente veda dopo aver cliccato su una particolare risposta. Può essere semplicemente "Esatto!" o "Sbagliato!", oppure, se desiderate qualcosa di più completo, una spiegazione del motivo per cui la risposta non è corretta, o, ancora, una informazione aggiuntiva che sia di aiuto allo studente. Questi riquadri possono essere riempiti anche automaticamente usando la funzione "Auto-commento" nel [menù Gestione domande](#) (p. 24).

**Risposte esatte** Usate queste caselle di controllo per specificare se una risposta sia esatta o meno. Per ciascuna domanda, potete indicare tutte le risposte esatte che volete.

**Barra di stato** Il secondo riquadro della barra di stato mostra il file di configurazione in uso. Per ulteriori dettagli sui file di configurazione, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).

## Tipi di domande in JQuiz

Con **JQuiz**, potete creare quattro diversi tipi di domande: a scelta multipla, a risposta breve, mista (una risposta breve si trasforma in scelta multipla dopo un certo numero di tentativi) e selezione multipla (in cui lo studente deve scegliere più opzioni e poi effettuare la verifica). Quella che segue è una spiegazione dettagliata di ciascun tipo.

Nelle **domande a scelta multipla**, lo studente sceglie una risposta cliccando un pulsante. Se la risposta è esatta, la scritta del pulsante cambia in una faccina sorridente :-), se è sbagliata, si trasforma in una X (è possibile modificare queste scritte nella schermata di configurazione). In entrambi i casi, lo studente riceverà un commento adeguato alla risposta fornita, che spiegherà perché essa è esatta o sbagliata (sempre che, nel creare l'esercizio, abbiate scritto i relativi commenti!). Se una risposta è sbagliata, lo studente può continuare a scegliere tra le altre, finché non indica quella esatta. Per ciascuna domanda, il punteggio è basato sul numero di tentativi effettuati per fornire la risposta esatta. Una volta scelta la risposta esatta, il punteggio viene "congelato", ma lo studente può continuare a cliccare sugli altri pulsanti per vedere il commento alle altre risposte senza, per questo, subire penalizzazioni.

Nelle **domande a risposta breve**, lo studente deve scrivere la risposta in un riquadro di testo nella pagina e premere un pulsante per controllarne l'esattezza. L'esercizio tenterà di confrontare la risposta dello studente con un elenco di risposte esatte o sbagliate da voi definite. Una volta trovata la corrispondenza, verrà visualizzato il commento alla risposta. In caso contrario, l'esercizio tenterà di trovare la corrispondenza più vicina tra le risposte esatte specificate e indicherà allo studente quali parti della risposta siano esatte e quali quelle sbagliate. Il punteggio per ogni domanda è basato sul numero di tentativi effettuati dallo studente prima di fornire la risposta esatta. E' possibile inserire anche il pulsante "Suggerimento", che consentirà allo studente di ottenere una lettera della risposta; l'uso di questo pulsante, tuttavia, comporta una penalizzazione nel punteggio.

Una **domanda mista** è una combinazione tra una domanda a scelta multipla e una a risposta breve. All'inizio, lo studente deve scrivere la risposta nel riquadro di testo; se non riesce a farlo, dopo un certo numero di tentativi (che potete impostare nella schermata di configurazione), la domanda a risposta breve si trasforma in una più semplice domanda a scelta multipla. Quando create una domanda mista, nella parte destra dello schermo compare la casella di controllo **Opzione in scelta multipla**, che dovrete selezionare per tutte le domande che volete che vengano incluse tra le risposte a scelta multipla nella seconda fase dell'esercizio. Ad esempio, una domanda a risposta breve potrebbe avere quattro risposte esatte accettabili, ma potete decidere di inserirne solo una come opzione per la scelta multipla.

Infine, una **domanda a selezione multipla** richiede allo studente di selezionare più di un elemento nell'ambito di una serie di elementi. L'idea di base, in questo caso, è che lo studente deve scegliere tutti gli elementi esatti ed evitare di scegliere quelli sbagliati. Una domanda di questo tipo potrebbe essere, ad esempio, "Quali, tra le seguenti parole, sono sostantivi?", seguita da un elenco di parole. Lo studente dovrà selezionare tutti i sostantivi e non selezionare le parole che non lo sono, quindi premere il pulsante "Controlla". Se la risposta non è del tutto esatta, lo studente avrà un resoconto del numero di scelte esatte e una parte di commento, quella relativa al primo elemento dell'elenco che è stato scelto quando, invece, non avrebbe dovuto esserlo, o, viceversa, che non è stato scelto, quando, invece, avrebbe dovuto esserlo.

## Dettagli di configurazione di JQuiz

La configurazione di **JQuiz** comprende molti voci, poiché gli esercizi danno allo studente molte possibilità di commento sulla risposta che viene fornita. E' inoltre possibile scegliere (nella scheda **Altro** della schermata di configurazione) se rendere o meno sensibile alle maiuscole il controllo delle risposte. Normalmente, se si tratta di questionari a risposta breve, sarà opportuno disabilitare tale funzione, dal momento che il carattere maiuscolo o minuscolo della risposta ha poca rilevanza. Se, invece, il questionario richiede risposte in forma di frase (come, per esempio, nel caso di un esercizio di grammatica), allora la scelta del carattere giusto potrebbe costituire una parte importante dell'esercizio. In tal caso, la funzione dovrà essere abilitata.

La configurazione di **JQuiz** comprende molte impostazioni, poiché ciascun tipo di domanda richiede diversi comandi, risposte e spiegazioni. Nella scheda **Altro** della schermata di configurazione, ci sono opzioni che consentono di rimescolare l'ordine delle domande e quello delle risposte per ciascuna domanda al caricamento della pagina. E' inoltre possibile scegliere di visualizzare solo un numero limitato di domande (scelte casualmente) ogni volta che la pagina viene caricata. Combinando queste due opzioni (rimescolamento di domande e risposte e scelta casuale delle domande), potete creare un esercizio ogni volta diverso, consentendo così allo studente di esercitarsi più volte sullo stesso argomento usando un solo questionario.

E' inoltre possibile scegliere di regolare l'uso delle maiuscole nel testo della risposta. In condizioni normali, in un questionario a risposte brevi è opportuno disabilitare questa opzione, in maniera che la scelta tra lettere maiuscole o minuscole sia ininfluente. Se, invece, il questionario richiede di formulare una risposta all'interno di una frase (come, ad esempio, nel caso di un esercizio di grammatica), allora l'uso delle maiuscole laddove necessario potrebbe far parte dell'esercizio stesso. In questo caso, l'opzione dovrebbe essere attivata.

Infine, sia **JQuiz** sia **JCloze** hanno un'opzione che consente di [aggiungere una tastiera a video](#) (p. 19) per consentire agli studenti di inserire caratteri non latini nei riquadri delle risposte.

Per ulteriori informazioni sulla schermata e sui file di configurazione, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).

## Modalità semplice e avanzata

Rispetto alle versioni precedenti, **JQuiz** è un'applicazione piuttosto complessa e la sua interfaccia potrebbe incutere soggezione ai nuovi utenti, per il gran numero di opzioni disponibili. Nel menù Opzioni, pertanto, è stato inserito il comando **Modalità**, che consente di scegliere tra un'interfaccia "Semplice" e una "Avanzata". Quelle che seguono sono le caratteristiche che vengono nascoste nella modalità "Semplice":

### Calibrazione della domanda

Con questa opzione, è possibile modificare l'importanza delle diverse domande nel calcolo del punteggio. Ad esempio, potete impostare l'esercizio affinché una domanda valga solo 10 e un'altra 100 (la gamma va da 0 a 100); in questo caso, nel calcolo del punteggio complessivo, il punteggio relativo alla seconda domanda verrà valutato 10 volte di più di quello della prima.

### Percentuale di esattezza delle risposte

Usando questa opzione, potete assegnare alle risposte un valore percentuale di esattezza. Naturalmente, ciascuna domanda dovrà avere almeno una risposta che sia esatta al 100% -- la risposta esatta preferita -- ma anche altre risposte potrebbero essere parzialmente corrette e, quindi, potrebbero consentire agli studenti di ottenere dei punti per aver scelto o inserito una risposta parzialmente esatta.

### Impostazione dell'opzione "Accetta come esatta"

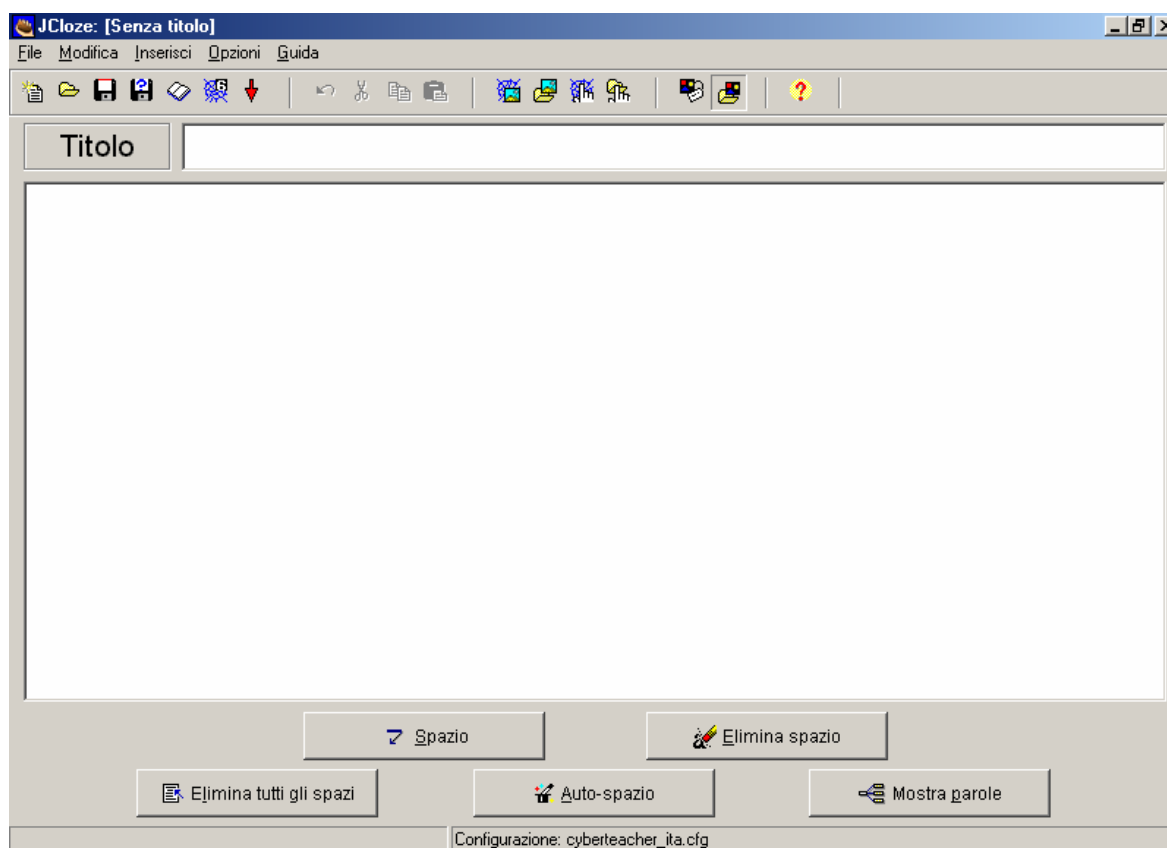
Questa opzione consente di stabilire che una risposta può essere accettata come esatta, anche se non lo è al 100%. Ciò ha come effetto la "fine" della domanda nell'esercizio, in maniera che non possano essere più accettati ulteriori tentativi. Se volete che l'esercizio funzioni in maniera tradizionale, cioè che sia ammesso un solo tentativo, potete usare questa opzione per tutte le risposte.



## JCloze

### La schermata principale di JCloze

**JCloze** serve a creare esercizi di riempimento. Questa è la schermata principale di **JCloze**.



[Menù File](#) (p. 22).

[Menù Modifica](#) (p. 23).

[Menù Inserisci](#) (p. 23).

[Menù Opzioni](#) (p. 25).

[Menù Guida](#) (p. 26).

[Barra degli strumenti](#) (p. 21).

**Titolo esercizio** Inserite qui il titolo dell'esercizio che diventerà l'intestazione principale della pagina Web che verrà creata.

**Riquadro testo** Inserite qui il testo del vostro esercizio di riempimento. Se volete creare una serie di domande, potete inserire paragrafi o frasi numerate. Per creare uno spazio nel testo, selezionate una parola o una frase, poi premete il pulsante **Spazio**.

**Pulsante "Spazio"** Per creare uno spazio nel testo, selezionate una parola o una frase, poi premete il pulsante **Spazio**. Il testo selezionato cambierà colore e comparirà una finestra di dialogo in cui potrete inserire una risposta alternativa e, se volete, un particolare indizio (per ulteriori informazioni, v. [Aggiunta di risposte corrette alternative](#), p. 30).

**Pulsante "Elimina spazio"** Se volete ripristinare una parola o una frase che avevate trasformato in spazio, cliccate sulla parola (non è necessario selezionarla) e premete questo pulsante.

**Pulsante "Elimina tutti gli spazi"** Premete questo pulsante se volete eliminare tutti gli spazi che avete inserito nel testo e ricominciare con un nuovo testo.

**Pulsante "Auto-spazio"** Gli esercizi di riempimento tradizionali consistono nell'eliminare una parola ogni n parole di un testo (ad esempio una ogni 4), anziché scegliere quella da eliminare. In **JCloze**, questo si può fare automaticamente cliccando su questo pulsante e specificando il valore della n.

**Pulsante "Mostra parole"** Mentre lavorate sul testo, potete modificare l'elenco delle risposte corrette alternative e degli indizi. Premete il pulsante "Mostra parole" per aprire la schermata [Aggiunta di risposte corrette alternative](#) (p. 30).

**Barra di stato** Il secondo riquadro della barra di stato mostra il file di configurazione in uso. Per ulteriori dettagli sui file di configurazione, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).

## Aggiunta di risposte corrette alternative

Quando in **JCloze** inserite uno spazio vuoto al posto di una parola, compare una schermata come questa.

**Numero spazio** Il numero di ciascuno degli spazi nel testo. Potete usare le frecce su/giù per spostarvi all'interno dell'elenco degli spazi.

**Parola spazio** Questa è la parola/frase originale del testo che verrà trasformata in spazio nella pagina Web.

**Indizio spazio** Qui potete inserire un indizio per uno spazio. In tal caso, accanto allo spazio comparirà un pulsante: quando lo studente lo schiaccierà, verrà visualizzato l'indizio. Prima di ciò, tuttavia, accertatevi di aver attivato la casella di controllo "Inserisci pulsante 'Indizio' per ogni spazio" nella scheda **Pulsanti** della schermata di configurazione.

**Alternative** Qui potete inserire un qualsiasi numero di risposte corrette alternative per la parola o la frase trasformata in spazio. Ad esempio, nel caso della parola "studente", potreste decidere di accettare anche le risposte "discente" o "allievo". Potete spostarvi all'interno dell'elenco delle alternative usando i pulsanti su/giù.

**"OK" alle alternative** Premete questo pulsante per accettare le modifiche effettuate e tornare alla schermata principale di **JCloze**.

## Dettagli di configurazione di JCloze

In **JCloze** ci sono quattro opzioni di configurazione di uso non frequente. Tre di queste si trovano nella scheda **Altro** della schermata di configurazione. La prima è **Usa spazi con menù a discesa anziché riquadri di testo**. Selezionando questa opzione, avverrà quanto segue:

1. anziché i consueti riquadri di testo, gli spazi saranno costituiti da un menù a discesa, contenente l'elenco di tutte le parole corrispondenti agli spazi;
2. il pulsante "Suggerimento" non verrà visualizzato (non ce n'è alcun bisogno, dal momento che le parole necessarie sono incluse nel menù a discesa);
3. la tastiera non verrà visualizzata (non occorre digitare la risposta).

Sempre nella scheda **Altro**, **Aggiungi l'elenco delle parole all'esercizio** consente di facilitare l'esercizio, con l'inserimento, in un riquadro nella parte superiore della pagina, dell'elenco rimescolato delle parole che, nel testo, sono state sostituite con uno spazio; l'opzione **Controlla l'uso di maiuscole e minuscole** consente di abilitare o disabilitare il controllo sul tipo di carattere della pagina Web (come in **JQuiz**).

La quarta opzione è **Inserisci pulsante "Indizio" per ogni spazio** e si trova nella pagina **Pulsanti**. Se avete specificato degli indizi per gli spazi, abilitate questa funzione per inserire un pulsante accanto a ciascuno di essi, in modo che lo studente possa accedere all'indizio. Per ulteriori informazioni sull'argomento, v. [Aggiunta di risposte corrette alternative](#) (p. 30).

Per consentire allo studente di inserire caratteri non latini nei riquadri delle risposte, sia **JQuiz** sia **JCloze** hanno un'opzione [Aggiungi una tastiera](#) (p. 19).

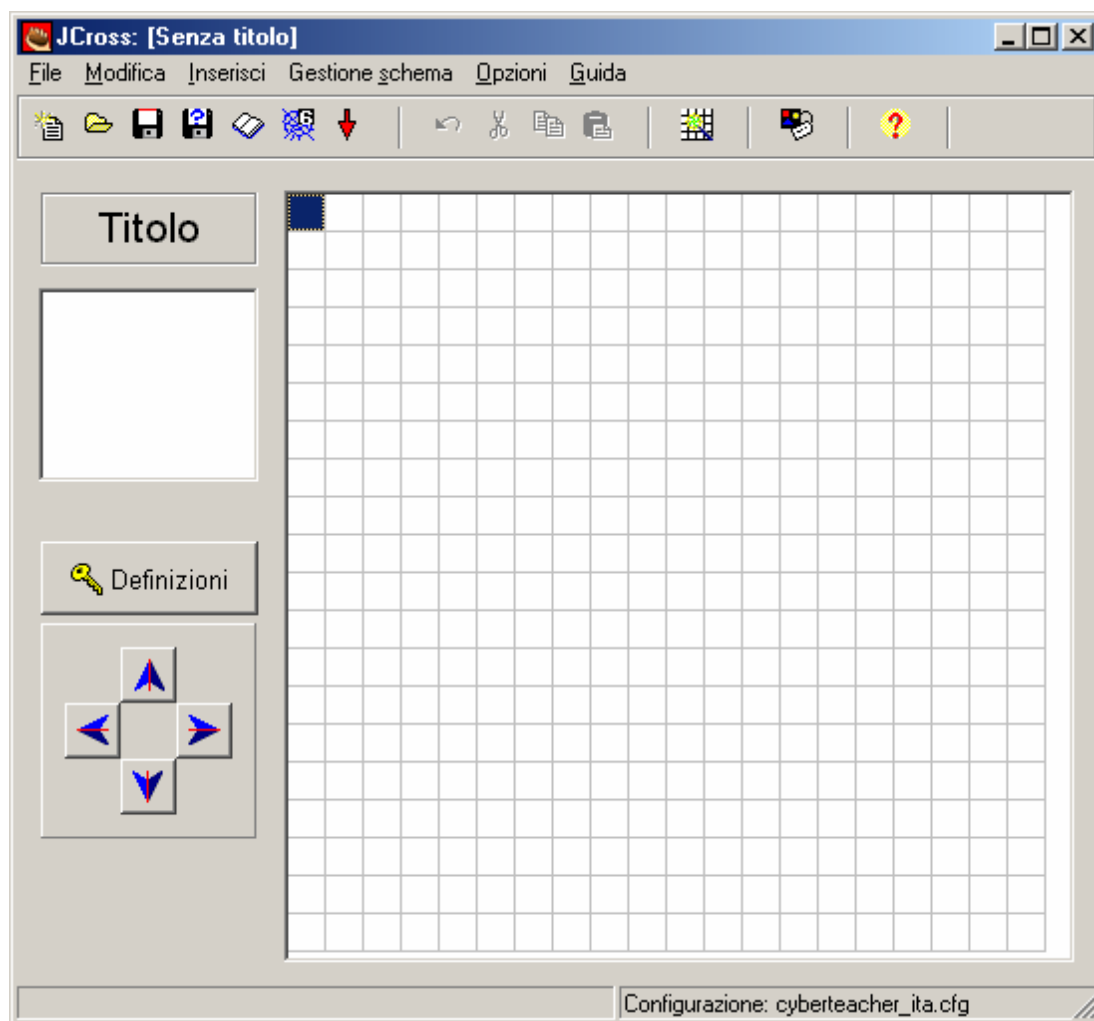
Per ulteriori informazioni sulla schermata e sui file di configurazione, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).



## JCross

### La schermata principale di JCross

Questa è la schermata principale di **JCross**.



[Menù File](#) (p. 22).

[Menù Modifica](#) (p. 23).

[Menù Inserisci](#) (p. 23).

[Menù Gestione schema](#) (p. 25).

[Menù Opzioni](#) (p. 25).

[Menù Guida](#) (p. 26).

[Barra degli strumenti](#) (p. 21).

**Titolo esercizio** Inserite qui il titolo dell'esercizio che diventerà l'intestazione principale della pagina Web che verrà creata.

**Definizioni** Quando avete finito di creare lo schema di parole, cliccate su questo pulsante per inserire le relative definizioni. Per ulteriori informazioni, v. [Inserimento definizioni](#) (p. 33).

**Tasti spostamento** Quando si crea uno schema, potrebbe accadere di spostarsi troppo verso un lato e di lasciare troppo spazio sul lato opposto. Usando questi pulsanti, potete spostare le lettere all'interno dello schema.

**Schema cruciverba** In questo schema potete creare un cruciverba. Inserite le lettere usando la tastiera e spostatevi da una casella all'altra usando i tasti freccia. La dimensione del cruciverba non influisce sul risultato; quando create la



pagina Web, le caselle inutilizzate verranno automaticamente eliminate dallo schema. Se volete creare un cruciverba più ampio, potete aumentarne la dimensione usando il menù Gestione schema. Se non avete ancora effettuato la registrazione, potete usare soltanto uno schema 8 X 8. Creare cruciverba molto ampi è assai facile; lo è meno visualizzarli in una finestra piccola di un browser; è quindi consigliabile limitare le dimensioni dello schema, a meno che i vostri utenti non dispongano di schermi molto grandi. Per creare automaticamente uno schema sulla base di un elenco di parole, è possibile anche usare il Generatore automatico di schema nel [menù Gestione schema](#) (p. 25).

**Barra di stato** Il secondo riquadro della barra di stato mostra il file di configurazione in uso. Per ulteriori dettagli sui file di configurazione, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).

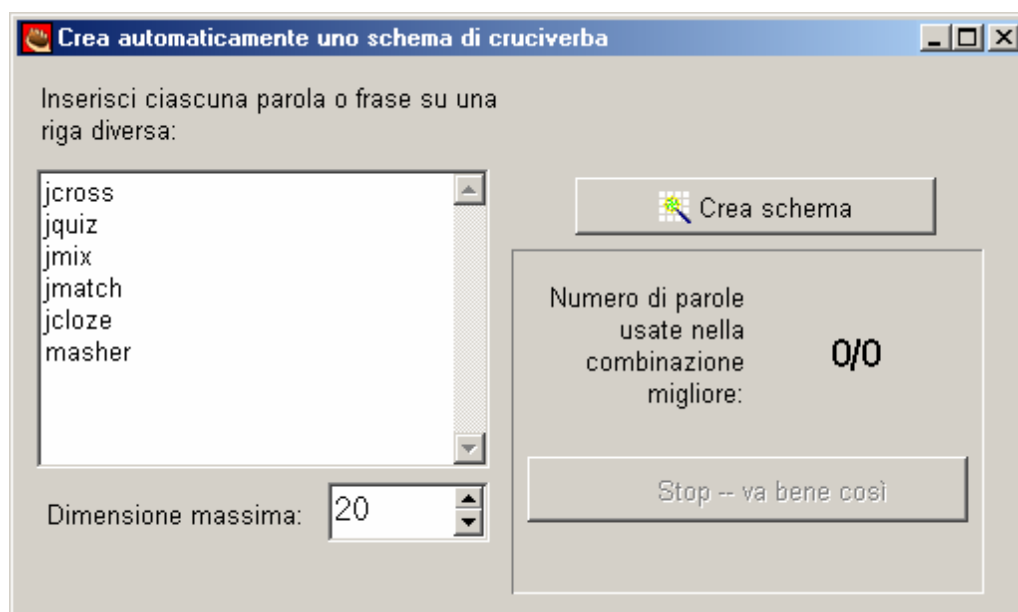
## Generatore automatico di schema

Questo strumento (introdotto nella versione 5 di **Hot Potatoes**) consente di creare automaticamente uno schema inserendo un elenco di parole e specificandone la dimensione. Questa è la schermata del generatore. Inserite le parole in righe separate nel riquadro di testo a sinistra, specificate la dimensione massima dello schema, infine premete il pulsante "Crea schema". Il programma inizierà la creazione, visualizzandone la progressione nella barra in basso a destra e continuerà a provare, finché non sarete soddisfatti del risultato e premerete il pulsante "Stop". Il programma continua ad effettuare tentativi finché non lo interrompete, ma i risultati migliori si ottengono dopo non più di un minuto.

E' possibile inserire contemporaneamente parole e definizioni, separandole con un doppio simbolo di due punti, come nell'esempio che segue:

**jcross::applicazione per la creazione di cruciverba**

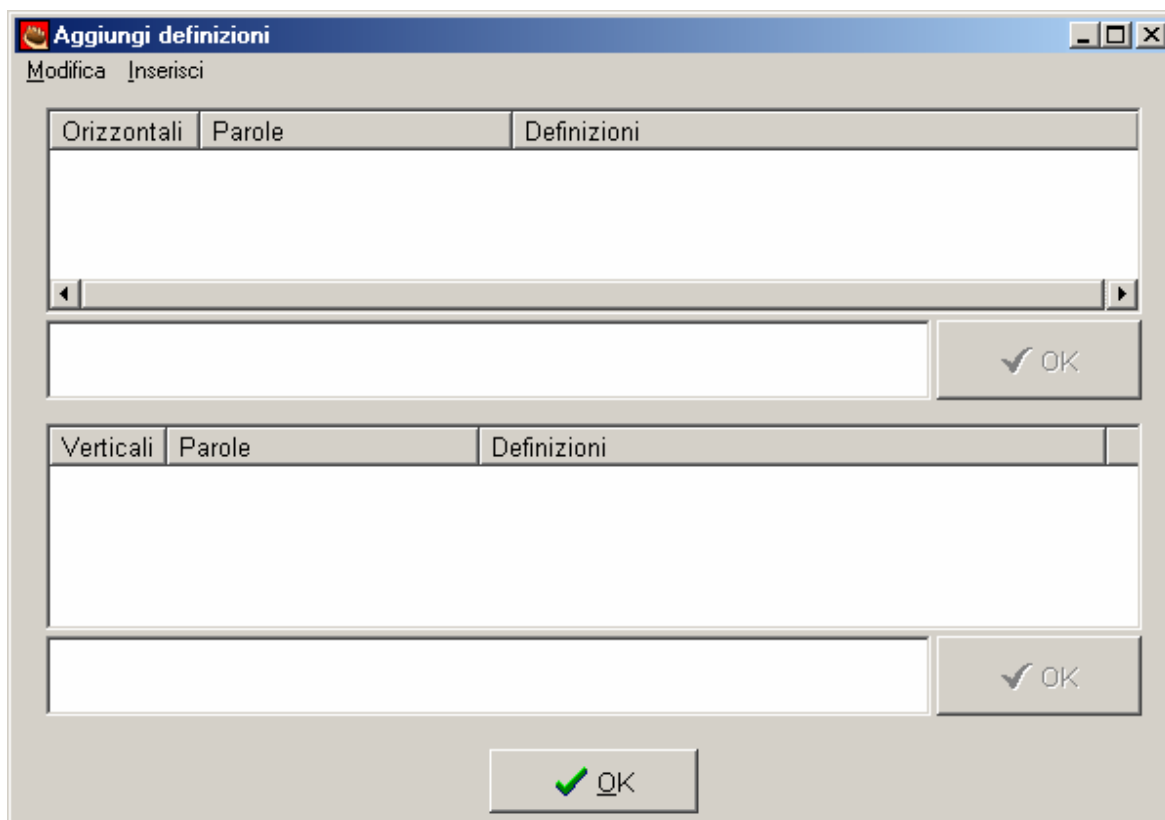
**jquiz::applicazione per la creazione di questionari**



## Inserimento delle definizioni

Una volta creato lo schema, cliccate sul pulsante **Definizioni** per inserire le definizioni delle parole. A questo punto, il programma conterà il numero delle parole e comparirà questa schermata. Potete modificare lo schema a vostro piacimento anche in seguito; il programma memorizzerà le definizioni che avete già inserito e le riabbinerà alle rispettive parole, anche se queste dovessero essere spostate nello schema.

Questa è la schermata **Aggiungi definizioni**.



[Menù Modifica](#) (p. 23).

[Menù Inserisci](#) (p. 23).

**Numero definizioni** Il numero delle definizioni viene assegnato automaticamente dal programma.

**Parole** Qui compariranno le parole inserite nello schema.

**Definizioni** Qui compariranno le definizioni inserite. Eventuali successive modifiche non provocheranno conseguenze. Cliccando sulla definizione, questa verrà visualizzata nel riquadro sottostante, ove sarà possibile apportare eventuali modifiche.

**Riquadro modifica definizioni** Cliccando su una parola/definizione contenuta nell'elenco, essa comparirà in questo riquadro; inserite o modificate la definizione in questo riquadro, poi premete il pulsante "OK" per reinserire la definizione nell'elenco qui sopra. Per aggiungere immagini o collegamenti alle vostre definizioni, potete usare il [menù Inserisci](#) (p. 23).

## Dettagli di configurazione di JCross

La maggior parte delle opzioni di configurazione di **JCross** sono le stesse degli altri programmi. Le uniche eccezioni sono le etichette del cruciverba **Definizioni orizzontali** e **Definizioni verticali**.

Per ulteriori informazioni sulla schermata e sui file di configurazione, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).

## Stampa in JCross

Se usate l'opzione **File / Esporta per stampare** in JCross, per stampare correttamente l'esercizio, che è in formato di pagina Web, sarà necessario specificare adeguatamente le opzioni di stampa del *browser*. Ad esempio, in Internet Explorer, dovrete abilitare l'opzione "Stampa colori e immagini di sfondo" (Strumenti / Opzioni Internet / Avanzate). Lo stesso vale anche per la stampa dal *browser* Web di un cruciverba realizzato con JCross.



**JMIX**

## La schermata principale di JMIX

Questa è la schermata principale di **JMIX**.

[Menù File](#) (p. 22).

[Menù Modifica](#) (p. 23).

[Menù Inserisci](#) (p. 23).

[Menù Opzioni](#) (p. 25).

[Menù Guida](#) (p. 26).

[Barra degli strumenti](#) (p. 21).

**Titolo esercizio** Inserite qui il titolo dell'esercizio che diventerà l'intestazione principale della pagina Web che verrà creata.

**Frase principale** Qui inserite la frase principale che verrà rimescolata per creare l'esercizio. Frazionate la frase collocando ciascun segmento su righe separate. Per ulteriori informazioni, v. [Frazionamento delle frasi](#) (p. 36).

**Frase alternative** E' possibile fare in modo che il programma accetti frasi corrette alternative. Ad esempio, se la frase principale è "La patata è un tubero e uno dei cibi più usati in Inghilterra", potete aggiungere come frase alternativa "La patata è uno dei cibi più usati in Inghilterra ed è un tubero". Potete inserire anche frasi che non usino tutte le parole e la punteggiatura dell'originale -- ad esempio, "La patata è un tubero". Tuttavia, se inserite una frase contenente una parola o un segno di punteggiatura inesistenti nell'originale, il programma vi avviserà. Potete inserire tutte le alternative che volete. Usate i pulsanti su/giù per spostarvi all'interno delle alternative.

**Opzioni per le frasi alternative** Se volete che i vostri studenti creino frasi che usino tutti gli elementi della frase originale, o, al contrario, se volete accettare come corrette anche frasi più brevi che non li usino tutti, potete impostare qui le relative opzioni che consentiranno al programma di verificare le frasi alternative al momento della creazione della pagina Web.

**Barra di stato** Il secondo riquadro della barra di stato mostra il file di configurazione in uso. Per ulteriori dettagli sui file di configurazione, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).

## Frazionamento delle frasi

Per creare un esercizio con **JMix**, suddividete la frase in segmenti separati della lunghezza che preferite. A tale scopo, collocate ciascun segmento su una riga diversa. Ad esempio, per dividere in segmenti la frase “Sì, non abbiamo banane.”, nel riquadro della frase principale scrivete:

Sì  
,  
non  
abbiamo  
banane  
.

Anche la virgola e il punto vanno su righe separate, in modo da poter diventare anch'essi segmenti distinti. Naturalmente potete selezionare segmenti più lunghi formati da frasi di più parole come “Università di Victoria”. Potete anche dividere una parola in più lettere per creare esercizi di ricostruzione di parole.

## Virgolette e segni di citazione in JMix

In molte lingue (compreso l'inglese), il segno di virgolette semplici ( ' ) viene usato sia come apostrofo sia come segno di citazione di discorso diretto:

Egli disse: 'Ho bisogno di aiuto' (segno di citazione)  
L'albero è molto alto (apostrofo)

In un esercizio di ricostruzione di frasi creato con **JMix**, è difficile per il programma distinguere tra i due casi. La citazione viene quindi considerata come un apostrofo; se volete usare il discorso diretto in **JMix**, usate le virgolette doppie ( " ). In ogni caso, se possibile, è meglio evitare l'uso di citazioni.

Inoltre, i caratteri delle parentesi ad angolo ( < e > ) possono causare problemi nelle pagine Web, poiché essi vengono usati anche come delimitatori dei marcatori HTML; pertanto, è consigliabile evitarne l'uso, a meno che non vogliate usare di proposito i marcatori HTML -- ad esempio, per creare una pagina di esercizi *drag-and-drop* che usi immagini anziché parole.

## Dettagli di configurazione di JMix

**JMix** ha più pulsanti degli altri programmi, perché gli esercizi in formato standard forniscono allo studente l'opzione **Annulla** per le azioni precedenti, ed entrambi i tipi di esercizio hanno i pulsanti **Suggerimento** e **Riavvia**. Come in tutti i programmi, comunque, tutti questi pulsanti sono opzionali, ad eccezione del pulsante **Controlla**.

Nella scheda **Suggerimenti/Commenti** della schermata di configurazione, è possibile selezionare, cliccando nella relativa casella di controllo, l'opzione **Prima lettera sempre maiuscola**. In questo modo, la prima lettera della risposta verrà trasformata in carattere maiuscolo (come avviene normalmente in una frase), mentre lo studente completa l'esercizio. Negli esercizi di tipo *drag-and-drop*, questa opzione potrebbe provocare qualche problema con Internet Explorer; il testo in segmenti multipli potrebbe apparire selezionato. Nel caso in cui usiate IE, quindi, sarà bene disabilitare l'opzione. Fate altrettanto anche nel caso in cui vogliate creare esercizi con parole frazionate in singole lettere mescolate.

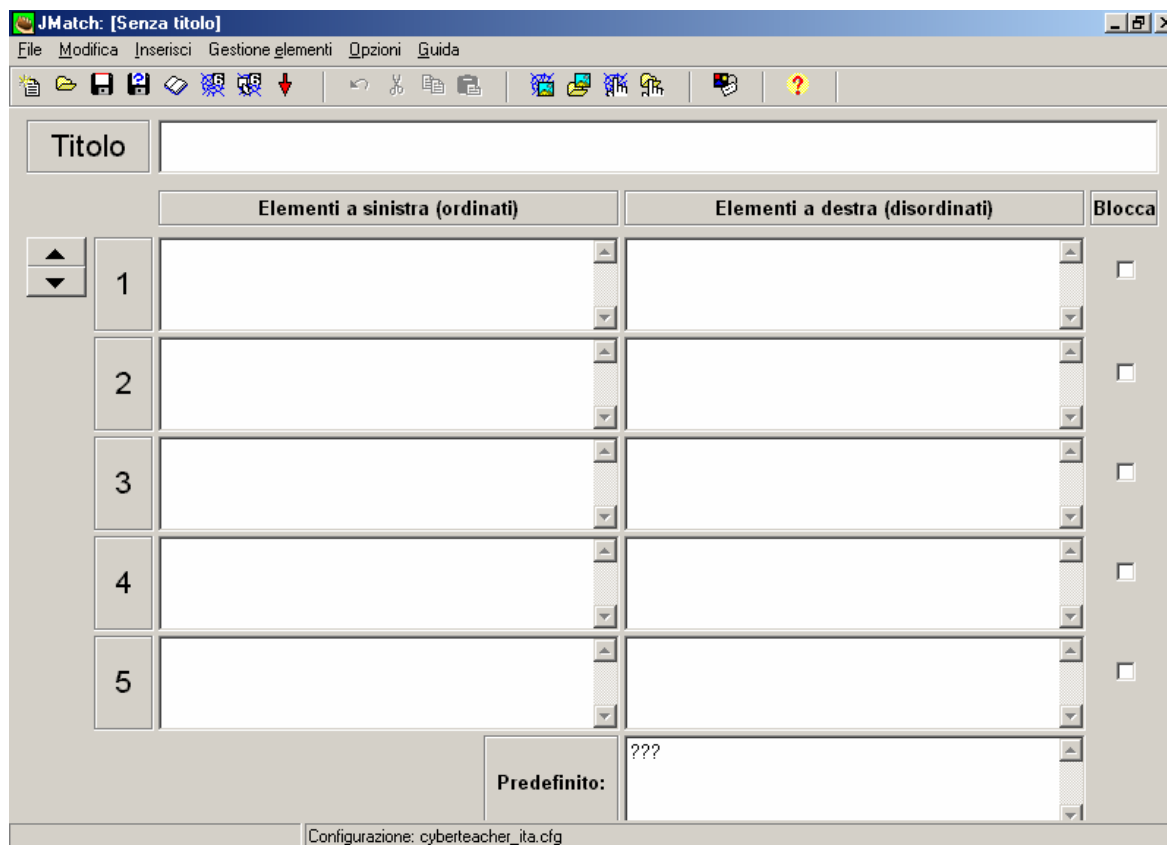
Per ulteriori informazioni sulla schermata e sui file di configurazione, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).



## JMatch

### La schermata principale di JMatch

Questa è la schermata principale di **JMatch**.



[Menù File](#) (p. 22).

[Menù Modifica](#) (p. 23).

[Menù Inserisci](#) (p. 23).

[Menù Gestione elementi](#) (v. [Menù Gestione domande](#), p. 24).

[Menù Opzioni](#) (p. 25).

[Menù Guida](#) (p. 26).

[Barra degli strumenti](#) (p. 21).

**Titolo esercizio** Inserite qui il titolo dell'esercizio che diventerà l'intestazione principale della pagina Web che verrà creata.

**Spostamento tra elementi** Usate questi pulsanti per spostarvi nell'elenco degli elementi. Potete inserire tutti gli elementi che volete (prima della registrazione, tuttavia, il limite è di 5).

**Elementi a sinistra (ordinati)** Questi sono gli elementi che compariranno a sinistra nella pagina Web, in ordine fisso. Possono contenere immagini o collegamenti. Gli elementi a destra, che andranno accoppiati a questi, saranno invece disordinati.

**Elementi a destra (disordinati)** Questi elementi faranno parte della serie disordinata della pagina Web. Se create un esercizio in formato standard, essi potranno consistere semplicemente in un testo e non potranno contenere ritorni a capo, ma se create un esercizio di tipo *drag-and-drop*, potrete inserire anche delle immagini. E' possibile usare anche dei "distrattori" (risposte che compaiono a destra, ma che non hanno il rispettivo abbinamento a sinistra). Per crearne uno, aggiungete semplicemente un ulteriore elemento a destra, in fondo al rispettivo elenco, senza inserire nulla nel corrispondente riquadro a sinistra. Dalla versione 4, è stata introdotta la possibilità di usare più esempi dello stesso elemento a destra. Ora non è più necessario limitarsi ad elementi unici a destra.

**Blocca** Questa casella di controllo consente di "bloccare" alcuni elementi dell'esercizio. Gli elementi bloccati si comportano in maniera leggermente differente negli esercizi in formato standard e in quelli di tipo *drag-and-drop*:

Nel tipo standard, un elemento "bloccato" non fa parte dell'elenco a discesa disordinato; sia la parte a sinistra sia quella a destra vengono visualizzate nel posto giusto nella pagina Web.

Nel tipo *drag-and-drop*, gli elementi bloccati appariranno nell'elenco rimescolato a destra, ma, quando la pagina viene aperta, essi scivoleranno nella rispettiva posizione corretta a sinistra.

Gli elementi bloccati possono essere usati in molti modi. Ad esempio, se l'esercizio consiste nell'ordinare delle frasi in una sequenza corretta, potete "bloccare" la prima frase per fornire agli studenti un punto di partenza. Potete usarli anche per mostrare agli studenti come fare l'esercizio, specialmente nel caso di quelli in formato *drag-and-drop*.

**Predefinito** L'etichetta predefinita si usa solo quando create un esercizio in formato standard, in cui gli elementi a destra verranno trasformati in un riquadro con elenco a discesa. Questa è la parte di testo che apparirà in cima all'elenco a discesa degli elementi disordinati quando la pagina viene aperta la prima volta. Potete inserire quello che volete -- uno spazio, "???", o un'indicazione come "Scegli la parola da abbinare".

**Barra di stato** Il secondo riquadro della barra di stato mostra il file di configurazione in uso. Per ulteriori dettagli sui file di configurazione, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).

## L'esercizio di JMatch

**JMatch** consente di realizzare molti tipi di esercizi: il tipo standard, il *drag-and-drop* e, inoltre, un'opzione "carte girevoli" (*flashcard*) che potete usare per aiutare lo studente a memorizzare l'abbinamento degli oggetti. Le possibilità di commento di **JMatch** si limitano a "Giusto/Sbagliato" e al punteggio. Per gli esercizi di base di abbinamento e riordinamento, comunque, l'interfaccia, per quanto limitata, è certamente sufficiente allo scopo.

L'esercizio *drag-and-drop* è, per certi versi, più efficace di quello standard, poiché consente di inserire delle immagini sia per le voci fisse sulla sinistra, sia per quelle trascinabili a destra. Entrambi i tipi di esercizi hanno pro e contro. Il tipo *drag-and-drop* potrebbe rivelarsi difficile se la pagina è troppo grande per lo schermo del computer; in questo caso, lo studente dovrebbe fare un frequente e frustrante ricorso allo scorrimento della pagina. L'esercizio standard è più semplice e molto più efficace se volete inserire molte voci in un'unica pagina. Vi consigliamo di usare il tipo *drag-and-drop* solo se avete inserito meno di 12 voci e, preferibilmente, non più di 8. Per esercizi con più di 10 o 12 voci, è preferibile usare il tipo standard.

## Dettagli di configurazione di JMatch

Il numero di opzioni di configurazione di **JMatch** è molto minore di quello delle altre applicazioni, poiché gli esercizi sono molto più semplici. Potrebbe non essere necessario inserire istruzioni nella pagina che comunque, in caso di necessità, contiene riquadri per un sottotitolo e per le istruzioni relative all'esercizio.

Per ulteriori informazioni sulla schermata e sui file di configurazione, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).

## Domande ricorrenti

### Condizioni d'uso

Il nostro compito allo Humanities Computing and Media Centre dell'Università di Victoria è quello di promuovere l'apprendimento basato sull'uso del computer nell'ambito delle discipline umanistiche. Il nostro software equivale, secondo noi, agli articoli di giornale o alle presentazioni dei convegni: i programmi sono un contributo allo sviluppo nell'ambito del nostro campo e ci auguriamo che vengano usati in tutto il mondo accademico. Per questo, i programmi di **Hot Potatoes** (ad eccezione di [Masher](#), p. 20) possono essere usati liberamente dalle istituzioni accademiche senza fini di lucro, purché gli utenti condividano i loro esercizi col resto della comunità attraverso il Web. Negli altri casi, è necessario acquistare una licenza d'uso. Per ulteriori informazioni, v. le [Condizioni d'uso di Hot Potatoes](#) (p. 5). L'applicazione **Masher** non è disponibile gratuitamente; per ottenere il codice per l'uso completo, è necessario acquistare una licenza commerciale di **Hot Potatoes**.

Abbiamo dei limiti di disponibilità economica e non siamo contrari a raccogliere denaro che possa consentirci di continuare a sviluppare **Hot Potatoes** in futuro. La nostra intenzione è quella di continuare a mantenere l'uso gratuito delle applicazioni di base per le istituzioni scolastiche senza fini di lucro, ma richiederemo un compenso agli utenti di **Hot Potatoes** per la nostra attività di consulenza, addestramento e personalizzazione dei programmi. Se avete qualche particolare progetto da sottoporre alla nostra attenzione o avete bisogno di una versione personalizzata della applicazioni di **Hot Potatoes**, o dei file sorgente, vi preghiamo di contattarci al seguente indirizzo:

<http://www.halfbakedsoftware.com>

### Posso creare file di configurazione separati?

Per impostazione predefinita, tutti i programmi condividono un unico file di configurazione (ad esempio, [english6.cfg](#)), che si trova nella cartella di programma. In questo modo, se, ad esempio, modificate la scritta del pulsante **Controlla risposta** in un programma, la scritta cambierà anche in tutti gli altri programmi.

In alcuni casi, tuttavia, potreste non desiderare che ciò avvenga. Ad esempio, potreste creare un esercizio di riempimento in tedesco e un cruciverba in francese. In questo caso, dovrete creare dei file di configurazione diversi per ciascun programma. Innanzitutto, avviate uno dei programmi e aprite la schermata



di configurazione. Scegliete **Salva con nome** e salvate la configurazione corrente con un altro nome. Questo nuovo file sarà, d'ora in poi, il file di configurazione originario del programma. A questo punto, potete effettuare tutte le modifiche che desiderate e salvare nuovamente il file.

Se, in un secondo momento, vorrete tornare ad usare il file di configurazione originario, non dovrete fare altro che aprire la schermata di configurazione e caricare nuovamente il file **english6.cfg**.

Per ulteriori informazioni, v. [Configurazione del formato dell'esercizio](#) (p. 9).

## Hot Potatoes può leggere i miei vecchi file di Hot Potatoes?

La versione 6 di **Hot Potatoes** può leggere i file creati con le versioni 2, 3, 4 e 5. Le versioni 4 e 5, inoltre, dovrebbero essere in grado di leggere i file salvati con la versione 6, sebbene le nuove caratteristiche di quest'ultima, naturalmente, non siano disponibili in quelle precedenti.

Le versioni 2 e successive di **Hot Potatoes** non sono in grado di leggere file di dati della versione 1 di **JBC** o di **JQuiz**. Tutte le versioni future, tuttavia, potranno leggere file di dati dalla versione 2 in poi. In altre parole, dalla versione 2 in poi, non ci dovrebbero essere più incompatibilità di file, cioè tutti i programmi dovrebbero leggere tutti i file di dati prodotti con versioni precedenti.

Vi chiediamo di scusarci per aver "abbandonato" in questo modo la versione 1, ma gli esercizi e le strutture dei file erano così diversi che ci è sembrato più opportuno dare una svolta definitiva.

## Posso inserire immagini nelle mie pagine Web?

**Hot Potatoes** dispone di strumenti particolari che consentono di inserire immagini (e collegamenti HTML) nelle vostre pagine -- per ulteriori informazioni, v. [Inserimento di immagini](#) (p. 13) e [Inserimento di collegamenti](#) (p. 14).

Nei riquadri di testo dei programmi di **Hot Potatoes**, infatti, è possibile inserire QUALSIASI codice HTML e, nella maggior parte dei casi, i risultati vengono visualizzati nella pagina Web. Ad esempio, se volete aggiungere un'immagine ad una domanda di **JQuiz**, potete semplicemente inserire il codice HTML **<IMG SRC="immagine.gif">** nel riquadro della domanda e l'immagine verrà visualizzata nella pagina. Ci sono delle eccezioni particolari, a seconda dello scopo per il quale il testo in questione viene usato -- v., ad esempio, [Virgolette e segni di citazione in JMix](#) (p. 36). Tuttavia, con un po' di pratica, sarete in grado di ottenere gli effetti desiderati. Per un controllo completo sull'aspetto della pagina, comunque, è forse meglio modificare la pagina Web DOPO che questa sia stata compilata da uno dei programmi di **Hot Potatoes**, facendo attenzione a non modificare o cancellare nulla che possa interferire con il corretto funzionamento del codice JavaScript.

Se dovete inserire molti codici HTML nelle pagine, date un'occhiata a [Tasti di scelta rapida per i marcatori HTML](#) (p. 43), che vi consentiranno di risparmiare tempo e fatica.

## Potete fornire versioni personalizzate delle applicazioni?

Naturalmente sì. In questo settore, possiamo fornire tre tipi fondamentali di assistenza:

1. consigli e indicazioni su come ottenere particolari effetti o risultati usando i programmi nella loro versione originale;
2. elaborazione di nuovi file sorgente (modelli) per produrre esercizi con uno stile particolare o con particolari caratteristiche, sulla base di vostre specifiche richieste;
3. creazione di versioni personalizzate delle applicazioni, per aggiungere le caratteristiche o le funzioni di cui avete bisogno e che non siano disponibili nei programmi originali.

E' possibile che, in cambio di questi servizi, vi venga richiesto un compenso. Se avete domande relative alla personalizzazione, vi preghiamo di [contattare gli autori](#) (p. 49).

## E' possibile inserire suoni e video?

La procedura per aggiungere suoni o video alle pagine di **Hot Potatoes** è praticamente identica a quella usata per aggiungere qualsiasi altro file. Per ulteriori informazioni su come collegare file esterni, v. [Inserimento di collegamenti](#) (p. 14); per ulteriori dettagli sull'argomento, v. anche [Inserimento di suoni e video](#) (p. 15) e [Inserimento di un oggetto](#) (p. 16).

## E' necessario lanciare ogni volta il programma principale?

Se non lo desiderate, non c'è bisogno di lanciare la schermata principale di **Hot Potatoes** (quella con tutte le diverse applicazioni). Questa interfaccia viene fornita semplicemente per darvi un facile accesso a tutti i programmi, alla guida e al tutorial senza dover aggiungere molte icone al vostro menù di **Avvio**.

Tutti i programmi di **Hot Potatoes** (nella versione Windows) sono applicazioni indipendenti e possono essere lanciati singolarmente con un doppio clic su una delle icone contenute nella cartella di **Hot Potatoes**. Se volete, potete anche aggiungere quelli che usate più spesso al vostro menù di **Avvio** -- per ulteriori informazioni sull'argomento, v. la guida di Windows.

## Perché le versioni per Windows e per Mac sono diverse?

I programmi per **Windows** sono stati scritti usando **Borland Delphi 2** (**Delphi 5** per le versioni 4.1 e 5). Il pacchetto per **Mac** fino alla versione 5.3 è stato scritto con **Supercard 3.6**, la versione 6 e superiori sono scritte in **Java** usando **Borland JBuilder**. Come i due sistemi operativi, anche questi due ambienti di sviluppo hanno i loro punti di forza e le loro debolezze. Sviluppando parallelamente i due pacchetti, abbiamo dovuto effettuare una scelta tra porre un limite alla serie di comandi e funzioni disponibili in entrambi gli ambienti e, di conseguenza, produrre interfacce simili con una funzionalità limitata, oppure trarre vantaggio dalla gamma completa di opzioni offerte da ciascuno dei due ambienti. Naturalmente, abbiamo optato per la seconda possibilità. Questo significa che il passaggio da una versione all'altra del programma potrebbe generare qualche confusione nella maggior parte degli utenti, ma siamo certi che la nostra scelta ci consentirà di creare delle applicazioni migliori per ciascuno dei due ambienti. Poiché la maggior parte degli utenti usa principalmente un solo sistema operativo e solo una piccola minoranza vorrà usare entrambe le versioni del programma, riteniamo che l'inconveniente riguarderà poche persone.

Comunque, le funzionalità di base dei programmi e gli esercizi da essi prodotti sono gli stessi in entrambe le versioni. I formati dei file, inoltre, sono stati standardizzati, cosicché gli utenti di Windows e quelli di Macintosh possono ora condividere i file di dati, i file di configurazione e i file sorgente. Non è possibile, invece, condividere i file di traduzione dell'interfaccia.

## Come funziona il punteggio in JQuiz?

Molti utenti hanno chiesto come venga calcolato il punteggio in percentuale in **JQuiz** e se sia possibile modificare tale sistema. Ecco una breve spiegazione.

Per ciascuna domanda, viene registrato un "tentativo sbagliato" ogni volta che viene effettuato un tentativo, finché non si fornisce la risposta esatta. Quindi, se per la Domanda 1 fornite una risposta sbagliata una volta e poi la risposta esatta, avrete un tentativo sbagliato. Una volta che avrete fornito la risposta esatta per una domanda, viene calcolato e memorizzato un punteggio per quella domanda; tale punteggio si basa sul numero delle possibili risposte sbagliate e sul numero di tentativi sbagliati. Il punteggio totale viene calcolato sommando i punteggi di tutte le domande alle quali è stata data una risposta; il risultato, infine, viene trasformato in percentuale. Se avete usato la calibrazione della domanda (v. [Modalità semplice e avanzata](#) [p. 29]), il punteggio finale ne terrà conto, cosicché le domande con una valutazione maggiore avranno un peso maggiore sul punteggio complessivo.

Una volta fornita la risposta esatta ad una domanda a scelta multipla, potete liberamente dare delle risposte sbagliate senza che questi tentativi vengano registrati, quindi potrete verificare le altre possibili risposte senza per questo subire delle penalizzazioni. Ciò potrebbe dare origine a qualche confusione; se per ciascuna domanda date una risposta esatta al primo tentativo, non verranno registrati altri tentativi per quella stessa domanda, quindi, cliccando su una risposta, non compariranno "voti", ma verrà mostrato il commento corretto.

Dopo lunghe riflessioni, questo ci è sembrato il sistema migliore (sebbene non sia molto facile da spiegare!). Comunque, volendo usare un sistema diverso, potete usare il comando [Modifica il codice JavaScript](#) (p. 44) per cambiare il sistema di valutazione, modificando il codice JavaScript che effettua il calcolo.

## Come funziona il punteggio in JCloze?

Il sistema di valutazione in **JCloze** funziona così:

1. nel punteggio finale, ogni spazio ha lo stesso valore;

2. la richiesta di suggerimento per uno spazio riduce il punteggio in misura proporzionale al numero di lettere della risposta. In altre parole, se richiedete un suggerimento per una parola di cinque lettere, perderete un quinto del punteggio relativo a quella parola;
3. la richiesta dell'indizio per uno spazio dimezzerà il punteggio relativo a quella parola;
4. ogni volta che cliccate su "Controlla risposta", se la risposta non è completamente esatta, verrà assegnata una penalizzazione.

In altre parole, se durante l'esercizio lo studente usa ripetutamente suggerimenti e indizi, il punteggio verrà considerevolmente e progressivamente ridotto fino a zero. Lo studente potrà premere il pulsante "Controlla risposta" solo dopo aver completato tutto l'esercizio; in caso contrario, perderà dei punti.

## Come funziona il punteggio nelle altre applicazioni?

Di pari passo con l'evoluzione dei programmi, abbiamo creato sistemi di valutazione più sofisticati per ciascuna delle applicazioni. In tutti i casi, i principi fondamentali sono:

1. il punteggio diminuisce se si richiede un suggerimento o un indizio;
2. il punteggio diminuisce se, alla verifica delle risposte, alcune di esse risultano sbagliate;
3. il punteggio finale comprende tutte le penalizzazioni precedentemente accumulate. Ecco un esempio con JMatch:
  - a) ci sono cinque oggetti. Effettuate la vostra scelta e controllate la risposta;
  - b) uno degli oggetti è sbagliato, quindi incorrete in un punto di penalizzazione per aver effettuato una verifica con una risposta sbagliata;
  - c) correggete l'errore e controllate nuovamente. Il punteggio finale sarà: 5 risposte esatte su 5, meno un punto di penalizzazione per la verifica errata, totale  $4 / 5 \Rightarrow 80\%$ .

## Posso ricevere i risultati dei miei studenti via e-mail?

Abbiamo ricevuto molte richieste relative alla possibilità di inviare al docente, via *e-mail*, i risultati degli esercizi di una pagina di **Hot Potatoes**. Per soddisfare tali richieste, abbiamo incorporato una funzionalità di invio che può essere configurata usando la scheda **CGI** del [File di configurazione](#) (p. 9). Vi ricordiamo che non forniamo assistenza per questa funzionalità; affinché questa funzioni, voi, o il vostro amministratore di sistema, dovete installare uno *script* CGI nel vostro server. Per ulteriori informazioni, cliccate sul pulsante **Informazioni** del file di configurazione.

Per un adeguato controllo degli accessi e dei punteggi degli studenti, potete creare un *account* con [hotpotatoes.net](http://hotpotatoes.net). (p. 20).

## Registrazione del programma

### Come registrarsi

Per effettuare la registrazione dei programmi, dovete compilare un modulo nel nostro sito Web al seguente indirizzo:

<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/register.htm>

Vi preghiamo di compilare il modulo in tutti i suoi dettagli prima di inviarlo. Riceverete un codice che vi consentirà di sbloccare tutti i programmi. Una volta ricevuto il codice, lanciate una qualsiasi delle applicazioni di **Hot Potatoes**, poi cliccate sul menù [Guida](#) (p. 26), poi su "**Registrazione**" e inserite il vostro Nome Utente e il Codice.

Assicuratevi di aver inserito nome e codice esatti. La maniera più sicura è quella di copiare e incollare i dati dalla *e-mail* alla finestra di registrazione. Assicuratevi inoltre di copiare solo il nome e il codice -- non inserite virgolette o altri segni di interpunzione, come nel seguente esempio: "Nome utente: " o "Codice: ".

## Perché debbo registrarmi?

Abbiamo previsto un sistema di registrazione perché vogliamo avere un'idea di chi siano gli utenti di **Hot Potatoes**, anche per poterli contattare facilmente in caso di difetti del programma o quando viene rilasciata una nuova versione. Se dopo la registrazione non volete essere contattati, inserite la spunta nella relativa casella quando riempite il modulo di registrazione nel nostro sito Web.

Se i programmi non vengono registrati, molte delle loro funzioni sono disabilite o limitate. Ci rendiamo conto che tutto ciò potrebbe risultare fastidioso, ma vogliamo darvi un motivo per tenerci in contatto!

## Per gli utenti esperti

### Supporto degli standard W3C

Come la maggior parte degli sviluppatori di *software* e Web, anche noi riteniamo che il futuro del *software* e dell'*e-learning* distribuito attraverso la rete possa essere garantito più efficacemente da un forte sostegno agli standard multiplatforma indipendenti, come quelli diffusi dal W3C (<http://www.w3c.org>). Da sempre cerchiamo di rendere **Hot Potatoes** il più possibile compatibile con tutti gli standard, facendo in modo che anche le pagine interattive più sofisticate funzionino col maggior numero possibile di *browser*. L'ultima versione di **Hot Potatoes** rappresenta un passo avanti sulla via della compatibilità.

Tutti i formati della versione 6 sono compatibili con l'XHTML 1.1, il che significa che sono file XML validi ed è possibile inserirvi metadati in formato Dublin Core. Nella parte superiore della pagina abbiamo inserito anche la dichiarazione relativa ai documenti di tipo XHTML.

I file di dati di **Hot Potatoes**, inoltre, sono file XML standard, che possono essere usati con qualsiasi altra applicazione in grado di analizzare l'XML.

### Metadati Dublin Core

I metadati sono informazioni descrittive relative al vostro esercizio. L'inserimento di tali informazioni nei file di dati e in quelli degli esercizi, consente agli altri utenti (e ai *computer*) di trovare e usare più facilmente i vostri esercizi. A tale scopo, naturalmente, i dati debbono avere un formato che possa essere letto e compreso. Lo standard più diffuso per i metadati è il Dublin Core (<http://www.dublincore.org>).

Cliccando su **File / Aggiungi metadati** (o sul pulsante equivalente nella barra degli strumenti), o premendo **Control+M**, comparirà una finestra che vi consentirà di aggiungere i metadati ai file degli esercizi. Cliccando sull'elenco a discesa, potrete scegliere tra 15 elementi Dublin Core e aggiungere quelli che desiderate inserendo i dati nel relativo riquadro. Se per un elemento vi occorre più di una voce, potete aggiungerla usando il relativo pulsante. In base allo standard, per ciascun elemento è possibile aggiungere tutte le voci che desiderate.

I dati inseriti vengono visualizzati nel riquadro del formato in XML. Il programma provvederà a inserirli automaticamente al loro posto all'interno del file di dati e in quello dell'esercizio.

### Creazione di file JavaScript separati

In fondo alla scheda **Altro** della schermata di configurazione, c'è una casella di controllo che, se selezionata, produrrà l'effetto appresso descritto.

Quando create una pagina Web, tutto il codice JavaScript che normalmente si trova all'inizio dell'esercizio (e che contiene le domande, le risposte, ecc.) verrà inserito in un file separato, avente lo stesso nome, ma con estensione **.js** anziché **.htm**. Entrambi i file sono necessari per il corretto funzionamento dell'esercizio e debbono essere collocati nella stessa cartella del vostro *server* Web. Questa operazione può essere utile se volete rendere un po' più difficile agli studenti la possibilità di vedere il codice sorgente e leggere risposte e commenti mentre svolgono l'esercizio. Ciò, tuttavia, non rende del tutto impossibile leggere i file; qualsiasi utente che abbia le necessarie competenze tecniche può identificare e quindi aprire il relativo file nella *cache* del *browser*.

## Configurazione personalizzata (stringhe utente)

La scheda **Personalizza** della schermata di configurazione consente di effettuare delle modifiche personalizzate ai file sorgente che funzionino come delle normali opzioni di configurazione. Ecco come funziona.

Immaginate di avere un particolare pezzo di testo che volete usare nelle vostre pagine Web -- ad esempio, volete che tutti i vostri esercizi contengano le parole "Unità 1", "Unità 2" o qualsiasi altra cosa. Sarebbe possibile inserirle nel titolo dell'esercizio o nei campi del sottotitolo, ma supponiamo che vogliate che il testo visualizzi qualcosa di diverso: potreste modificare i file sorgente per inserire il testo in questione e usarli per creare gli esercizi, ma, a questo punto, sorgerebbe un problema: dovrete modificare i file sorgente ogni volta che voleste creare una nuova unità.

Le opzioni di configurazione personalizzate possono risolvere il problema. Ecco cosa dovete fare:

1. modificate i file sorgente inserendo il campo **[strUserDefined1]** nel punto in cui volete fare comparire la stringa di testo desiderata;
2. in ciascun esercizio, inserite "Unità 1", "Unità 2" o qualsiasi altra cosa nel primo riquadro dell'opzione "Stringhe definite dall'utente".

Quando creerete l'esercizio usando il file sorgente modificato, il campo **[strUserDefined1]** verrà sostituito dal testo inserito nel riquadro.

Il quarto riquadro, quello più grande, ha uno scopo leggermente diverso. Tutto ciò che viene inserito qui verrà collocato all'interno del marcatore HTML **<head>** nella pagina dell'esercizio. Se volete definire delle funzioni JavaScript o un codice CSS, potete farlo usando questo riquadro: verranno inseriti automaticamente nell'intestazione della pagina, senza dover modificare i file sorgente.

## Tasti di scelta rapida per i marcatori HTML

E' possibile inserire direttamente i codici HTML nella maggior parte dei riquadri di testo di **Hot Potatoes**. Ad esempio, se nel campo della domanda di JQuiz inserite:

Che cosa è <u>Hot Potatoes</u>?

nella pagina Web vedrete:

Che cosa è Hot Potatoes?

In seguito alle molte richieste pervenute dagli utenti, abbiamo aggiunto dei tasti di scelta rapida per facilitare e velocizzare l'inserimento nei programmi dei codici HTML. Eccone un elenco.

Per inserire un testo all'interno di marcatori HTML, prima selezionatelo, poi, tenendo premuti i tasti **Control** e **Maiuscolo**, premete:

- I** per il **Corsivo** (e otterrete <em>testo selezionato</em>)
- B** per il **Grassetto**
- U** per la **Sottolineatura**
- C** per inserire un marcatore **<div style="text-align: center;">** (centra testo)
- <** (o una virgola) per diminuire la dimensione del carattere
- >** (o un punto) per aumentare la dimensione del carattere
- A** per racchiudere un testo tra virgolette semplici
- Q** per racchiudere un testo tra virgolette doppie
- R** o **INVIO** per inserire un marcatore **<BR>** (a capo)
- F** per inserire un marcatore completo di carattere (dimensione, tipo e colore)
- H** per inserire un marcatore **<hr />** (riga orizzontale)
- L** per inserire un **collegamento**
- K** per inserire un blocco di codice che nasconde o mostra un elemento div nella pagina
- W** per inserire un collegamento che apre una pagina in una nuova finestra
- P** o **G** per inserire un marcatore **img** (inserisce immagine)
- [Freccia su]** (o **+** sulla tastiera numerica) per testo in **apice**
- [Freccia giù]** (o **-** sulla tastiera numerica) per testo in **pedice**
- [Freccia destra]** per inserire un marcatore **blockquote** (rientra paragrafo)



- O** per formattare una serie di righe come una lista ordinata
- 8** (numero 8, o asterisco sulla tastiera statunitense) per formattare una serie di righe come una lista non ordinata
- D** per creare un messaggio JavaScript a comparsa (da usare, ad esempio, per commentare una parola)

In alcuni casi, l'inserimento di marcatori HTML NON è una buona idea; un marcatore sbagliato in una posizione sbagliata potrebbe impedire il corretto funzionamento dell'esercizio. Se inserite un marcatore, quindi, effettuate una verifica per assicurarvi che la pagina funzioni a dovere.

## Modifica dei file sorgente

Una delle caratteristiche più efficaci di **Hot Potatoes** è la possibilità di modificare direttamente i file sorgente (o modelli) che il programma usa per generare le pagine Web, che, in genere, si trovano nella sottocartella **source** della cartella principale di **Hot Potatoes**. Si tratta di file di testo che possono essere aperti con un editor di testo e modificati da coloro che hanno familiarità con l'HTML e il JavaScript. Per ulteriori informazioni sui file sorgente, v. [Come i programmi usano i file sorgente](#) (p. 44). Una copia dei file originali si trova nella cartella **\srcbackup\**, che vi consentirà di effettuare agevolmente il ripristino di file eventualmente danneggiati.

## Come i programmi usano i file sorgente

Se conoscete HTML e JavaScript, potete modificare i modelli usati per creare le pagine Web. Le modifiche più semplici, come ad esempio quelle delle dimensioni e dei colori del testo, possono essere effettuate sostituendo i codici HTML dei caratteri; si può cambiare anche la modalità di calcolo del punteggio, oppure eliminarlo del tutto dall'esercizio. Qualsiasi modifica vogliate apportare, comunque, potrà esservi di aiuto avere un'idea di come vengono usati i file sorgente quando vengono compilati gli esercizi.

Ciascun file sorgente contiene tutti i codici necessari alla creazione di una pagina. Tutti gli elementi della pagina che vengono inseriti facendo uso dei dati (domande, risposte, ecc.) vengono collocati nella pagina al momento della compilazione. Per questi elementi, i file sorgente contengono dei campi racchiusi in parentesi quadre. Ad esempio, nel file sorgente potrete trovare il campo **[strExerciseTitle]** che, al momento della compilazione, verrà sostituito dal titolo dell'esercizio che state creando.

La modifica dei file sorgente può risultare rischiosa e imprevedibile, a meno che non siate sicuri di quello che state facendo. In particolare, l'eliminazione di un campo potrebbe provocare dei problemi. E' pertanto consigliabile effettuare una copia dei file che intendete modificare.

I file sorgente si trovano nella cartella **\source\**, all'interno della cartella del programma **Hot Potatoes** e sono nominati a seconda della rispettiva applicazione e funzione -- ad esempio:

- jmatch6.ht\_** = esercizio in versione standard
- djmatch6.ht\_** = esercizio di JMatch in versione *drag-and-drop*
- hotpot6r.ht\_** = file sorgente per i testi di lettura in tutte le applicazioni
- hp6utilities.js\_** = funzioni JavaScript usate per tutti i formati
- hp6.cs\_** = codici dei fogli di stile usati per tutti i formati

Ciascun programma ricerca i file sorgente nella cartella da voi specificata; quella predefinita è **\source\** e si trova all'interno della cartella di programma di **Hot Potatoes**. Ecco un esempio di come si possa modificare un file sorgente.

Se decidete di modificare l'aspetto delle pagine, dovete modificare il file **hp6.cs\_**. Innanzitutto, copiate il file in una nuova posizione, poi aprite la copia con un editor di testo e modificate il codice. Poi, lanciate un'applicazione (ad esempio **JQuiz**). A questo punto, dovete indicare al programma dove trovare il nuovo file sorgente. Premete **Control+Alt+Maiuscolo+S**, e, nella finestra di dialogo che apparirà, specificate la posizione della cartella contenente il file sorgente modificato. Poi, create l'esercizio ed esportatelo in formato HTML: il programma cercherà tutti i file sorgente nella cartella da voi indicata; nella maggior parte dei casi, non troverà il file (perché la cartella ne contiene solo uno), ma, quando inizierà a cercare il file **hp6.cs\_**, troverà la vostra versione modificata e userà quella. Per quanto riguarda gli altri file, il programma tornerà semplicemente alla posizione predefinita della cartella contenente i file sorgente. Il vostro esercizio verrà dunque creato usando il file **hp6.cs\_** da voi modificato.

Per ripristinare la cartella dei file sorgente originaria, premete **Control+Alt+Maiuscolo+T**.

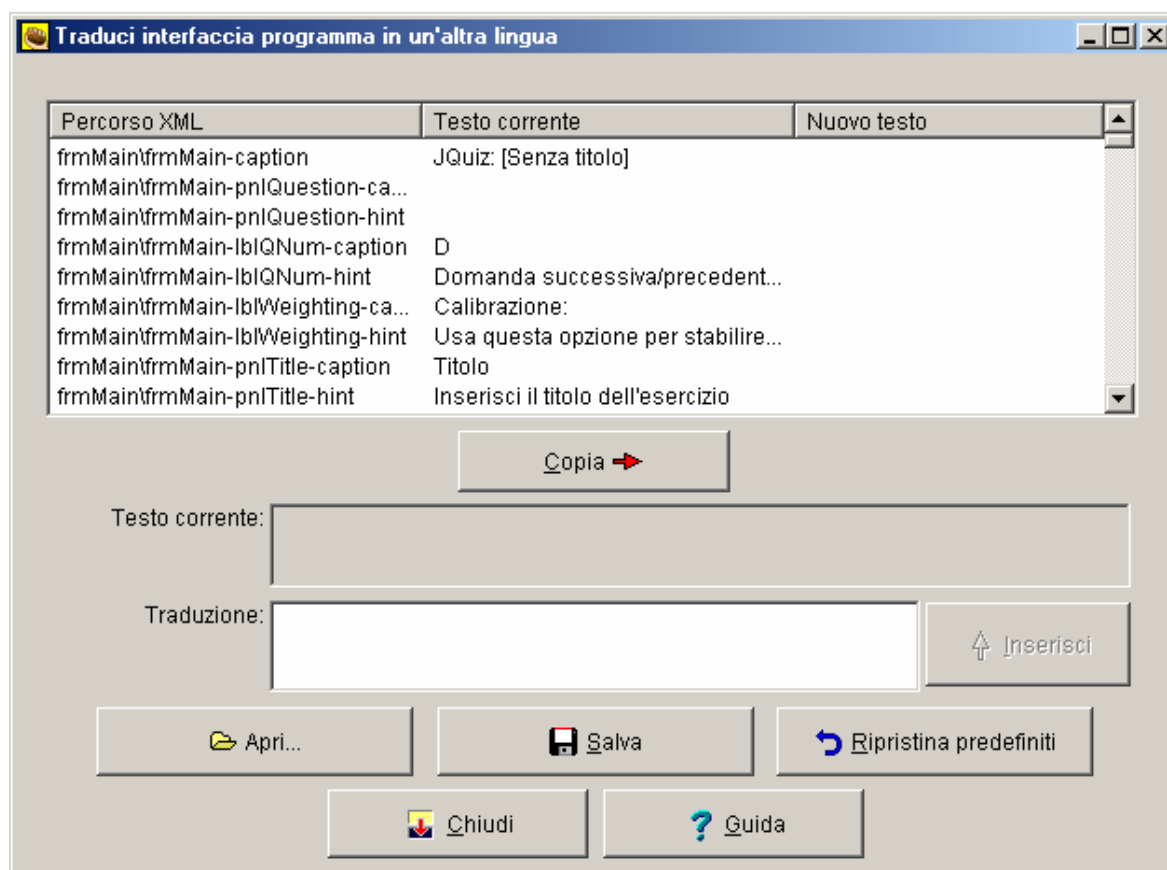


Potete impostare la posizione della cartella dei file sorgente scegliendo il comando **Impostazioni progetto** nel menù **Opzioni** della schermata principale di **Hot Potatoes**.

## Traduzione dell'interfaccia

Nella versione 5 di **Hot Potatoes** è stata introdotta una nuova caratteristica che potete usare per personalizzare l'interfaccia del programma. Tutte le stringhe di testo (comandi dei menù, suggerimenti, scritte dei pulsanti, messaggi, ecc.) possono essere ora tradotte e salvate in un file che serve a cambiare l'interfaccia dei programmi.

Cliccando su **Opzioni / Interfaccia / Traduci l'interfaccia**, comparirà questa schermata. Se volete tradurre tutte le applicazioni di **Hot Potatoes**, dovrete usare lo stesso file di traduzione per ciascuna di esse per evitare di fare più volte lo stesso lavoro. Iniziate a tradurre la prima applicazione, quindi, prima di continuare, aprite nell'applicazione successiva il file di traduzione che vedete in questa schermata che è dotata di un rudimentale motore di ricerca al quale si accede premendo **Control+F**.



**Percorso XML** Questa colonna mostra il percorso della voce che state traducendo nel file di traduzione (che è in formato XML). Ha solo un valore indicativo e può essere utile per capire quale scritta e quale schermata stiate traducendo in quel particolare momento.

**Testo corrente** Questa colonna mostra il testo della voce usata dal programma in quel momento. Il carattere & trasforma il carattere successivo in una scorciatoia da tastiera, quindi **&File**, ad esempio, trasforma la lettera F in una scorciatoia da tastiera (sottolineata) nel menù File.

**Nuovo testo** Questa colonna mostra la traduzione fatta fino a quel momento; il contenuto della colonna viene salvato in un file quando premete il pulsante **Salva**. Inizialmente, potete riempire la colonna copiando le voci nella colonna centrale, usando il pulsante **Copia**; in questo modo, se volete, potete tradurre solo alcune voci, lasciando il resto in inglese.

**Copia** Premendo questo pulsante, copierete tutte le voci della colonna centrale nella colonna di destra. Questa funzione può essere utile quando iniziate la traduzione; in questo modo, se volete, potete tradurre solo alcune delle voci, lasciando il resto in inglese.

**Testo corrente** Se scegliete una delle voci dell'elenco, vedrete qui la relativa stringa. Questa è la stringa che dovrete tradurre nella finestra sottostante; poi premete il pulsante **Inserisci** per aggiungere la vostra traduzione.

**Traduzione** Inserite qui la traduzione della voce selezionata, poi premete il pulsante **Inserisci** per salvarla nella colonna destra di questo riquadro.

**Inserisci** Premete questo pulsante per salvare la vostra traduzione nella colonna destra dell'elenco.

**Apri...** Se avete già iniziato a lavorare con una traduzione e intendete continuare, cliccate su questo pulsante per trovare e aprire il relativo file. I file di traduzione sono in formato XML e vengono salvati con estensione **.hif** (HotPot Interface File).

**Salva** Premete questo pulsante per salvare la traduzione in un file. I file di traduzione vengono salvati con estensione **.hif** (HotPot Interface File). Vi verrà quindi chiesto se volete aprire la vostra traduzione per cambiare l'interfaccia usata.

**Ripristina predefiniti** Questo pulsante ripristina l'interfaccia originale in inglese del programma. Per visualizzare la modifica, sarà necessario riavviare l'applicazione in uso.

## Installazione e disinstallazione

### Come installare e disinstallare Hot Potatoes

Per installare **Hot Potatoes**, basta semplicemente decomprimere in una cartella i file contenuti nell'archivio in formato .zip e lanciare il file di installazione **setup\_hotpot\_xxxx.exe** (dove xxxx indica il numero della versione). Per disinstallare il programma, cliccate su **Aggiungi/Rimuovi** nel **Pannello di controllo** di Windows.

Se siete amministratori di sistema, potete anche effettuare un'installazione silenziosa o personalizzarne alcuni aspetti. I file di installazione di Windows per Hot Potatoes sono creati con l'eccellente programma Inno Setup, che, per le installazioni silenziose, consente di usare i seguenti parametri (il testo è una citazione tratta dalla documentazione di Inno Setup di Jordan Russell):

**/SP-**

Disabilita il messaggio "In questo modo verrà installato... Vuoi continuare?" all'inizio dell'installazione.

**/SILENT, /VERYSILENT**

Consente di effettuare un'installazione silenziosa o molto silenziosa. Nel primo caso, viene visualizzata la finestra di progressione dell'installazione, ma non la procedura guidata e la finestra di sfondo. Nel secondo caso, non viene visualizzata neppure la finestra di progressione dell'installazione. Tutto il resto è normale, quindi, ad esempio, vengono visualizzati i messaggi di errore durante l'installazione, così come anche il messaggio iniziale (se non lo avete disabilitato con la riga di comando **'/SP-'** sopra citata).

**/SUPPRESSMSGBOXES**

Consente di eliminare i riquadri dei messaggi. Ha effetto solo in combinazione con **'/SILENT'** e **'/VERYSILENT'**.

Nelle situazioni in cui occorre effettuare una scelta, la risposta predefinita è:

-Sì, nella situazione "Vuoi conservare il file più recente?".

-No, nella situazione "File esistente, conferma sovrascrittura".

-Interrompi, in situazioni del tipo "Interrompi/Riprova".

-Annulla, in situazioni del tipo "Riprova/Annulla".

-Sì (=continua), in una situazione del tipo "AvvisoSpazioDisco / DirectoryEsistente / DirectoryInesistente / NessunAvvisoDisinstallazione / MessaggioUscitaInstallazione / ConfermaDisinstallazione".

-Sì (=riavvia), in una situazione del tipo "MessaggiInstallazioneCompletataRiavvio / DisinstallazioneCompletataRiavviareComputer".

I seguenti messaggi non possono essere eliminati:

-Il messaggio "Uscire dall'installazione?".

-Tutti i messaggi (di errore) visualizzati prima che l'installazione (o la disinstallazione) possano leggere i parametri delle righe di comando.

**/LOG**

Consente all'installazione di creare un file log nella cartella TEMP contenente i dettagli sui file e le azioni compiute durante il processo di installazione.

Il file creato assumerà un nome basato sulla data corrente, quindi non sovrascriverà i file esistenti, né si accoderà ad essi.

Le informazioni contenute nel file sono di natura tecnica, quindi non necessariamente comprensibili per tutti gli utenti finali.

/LOG="nome file"

Come per il precedente /LOG, salvo che questo parametro consente di specificare un percorso/nome file prefissato per il file log. Nel caso in cui esista già un file con lo stesso nome, questo verrà sovrascritto. Se il file non può essere creato, l'installazione si interromperà con un messaggio di errore.

/NOCANCEL

Impedisce all'utente di annullare il processo di disinstallazione, disabilitando il pulsante "Annulla" e ignorando i clic sul pulsante "Chiudi". E' utile insieme ai parametri '/SILENT' o '/VERYSILENT'.

/DIR="x:\nome directory"

Sovrascrive il nome di directory predefinito, visualizzato nella pagina di scelta della posizione della directory di destinazione. E' necessario specificare un percorso completo.

/GROUP="nome cartella"

Sovrascrive il nome di cartella predefinito, visualizzato nella pagina di scelta della cartella del Menù avvio.

## Cosa si installa con i programmi?

Nel caso in cui dobbiate disinstallare manualmente **Hot Potatoes**, o liberare spazio su disco cancellando dei file, ecco in dettaglio cosa avviene all'atto dell'installazione.

Tutti i file di programma vengono installati nella cartella principale o nelle sottocartelle del programma. NESSUN ALTRO FILE VIENE INSTALLATO ALTROVE (ad esempio nelle cartelle \Windows o \Windows\System).

La **cartella principale** contiene i file di programma, le dll, i file della guida e quelli di configurazione che sono essenziali per il funzionamento del programma.

La sottocartella **translations (traduzioni)** contiene i file di configurazione e di interfaccia per le lingue diverse dall'inglese. Se non ne avete bisogno, potete cancellarli.

La sottocartella **source (sorgente)** contiene i file sorgente usati per generare le pagine Web, che sono essenziali per il funzionamento del programma.

La sottocartella **srcbackup (copia sorgente)** contiene le copie dei file sorgente che vengono usati quando si vuole riportare i file sorgente al loro stato originario. E' buona norma non modificare questi file.

La sottocartella **tutorial** contiene tutti i file relativi al tutorial; se questo non è necessario, questi file possono essere cancellati, anche se potrebbe essere utile conservarli per esaminare i file dati di esempio, allo scopo di capire meglio come si possano creare esercizi particolari.

Le **chiavi di registro** subiscono le seguenti modifiche.

In **HKEY\_CLASSES\_ROOT**:

vengono create delle chiavi per tutte le estensioni di file dei programmi:

**.jbc (per la compatibilità con le precedenti versioni di Hot Potatoes)**  
**.jqz**  
**.jcl**  
**.jcw**  
**.jmx**  
**.jmt**  
**.jms (file di Masher)**  
**.bjm (file batch di Masher)**

insieme alle chiavi per ciascuno dei programmi:

**HotPotJQuizFile**  
**HotPotJClozeFile**  
**HotPotJCrossFile**  
**HotPotJMixFile**  
**HotPotJMatchFile**  
**HotPotMasherFile**

In **HKEY\_CURRENT\_USER**:

sotto **Software** viene creata una chiave per **HalfBaked** e, sotto questa, una per **HotPotatoes** che contiene tutte le informazioni di configurazione dell'intero pacchetto. Le informazioni della versione 6 si trovano in **HotPotatoes\6\**.

Se usate l'opzione registrazione di rete, viene creata una chiave in:

**HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\HalfBaked\HotPotatoes\**.

## Supporto e riconoscimenti

### Commenti e supporto

Poiché **Hot Potatoes** è gratuito per molte istituzioni scolastiche senza fine di lucro, non possiamo garantire il livello di assistenza e supporto agli utenti non paganti che ci si aspetterebbe da un venditore di *software* commerciale. In particolare, non offriamo assistenza telefonica. Tuttavia, essendo costantemente e attivamente impegnati nell'uso e nell'aggiornamento del pacchetto di programmi, cerchiamo di fare del nostro meglio per rispondere alle richieste di aiuto che ci giungono via *e-mail*. Per assistenza, suggerimenti o commenti, la maniera migliore per mettervi in contatto con noi è usare le voci del Supporto via Internet, nel menù Guida delle applicazioni.

Potete anche scrivere a:

Martin Holmes ([mholmes@uvic.ca](mailto:mholmes@uvic.ca)) per assistenza per la versione Windows.

Stewart Arneil ([sarneil@uvic.ca](mailto:sarneil@uvic.ca)) per assistenza per la versione Macintosh.

Per notizie e assistenza visitate anche il nostro sito Web:

<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>

Prima di chiedere assistenza, accertatevi di aver scaricato l'ultima versione di **Hot Potatoes** e controllate la pagina **Bugs, Issues, Fixes and FAQs** (**Difetti, Problemi, Correzioni e Domande ricorrenti**) del nostro sito per verificare se il problema non sia stato già affrontato. Vi troverete anche un collegamento alla comunità di utenti che potrà fornirvi il necessario supporto.

Se siete interessati agli aspetti commerciali di **Hot Potatoes** o desiderate parlare di progetti di programmazione personalizzata, potete contattarci presso:

[support@halfbakedsoftware.com](mailto:support@halfbakedsoftware.com)

[sales@halfbakedsoftware.com](mailto:sales@halfbakedsoftware.com)

o tramite il sito Web di **Half-Baked Software Inc.**:

<http://www.halfbakedsoftware.com>

### Supporto in linea

Sul sito di **Hot Potatoes** c'è una pagina dedicata alle **domande ricorrenti**, sulla quale potete trovare un elenco dei difetti del programma e informazioni aggiornate. Esiste, inoltre, un **newsgroup** di utenti di **Hot Potatoes** al quale potete porre quesiti e ricevere supporto da noi e dagli altri utenti. Infine, se non riuscite ad ottenere le risposte volute attraverso le risorse citate, potete inviare una *e-mail* direttamente all'autore, Martin Holmes. Tutte queste funzioni sono disponibili alla voce **Supporto in linea** del **menù Guida** (p. 26).

### Gli autori

**Half-Baked Software** è lo pseudonimo del gruppo di ricerca e sviluppo dello Humanities Computing and Media Centre dell'Università di Victoria. I responsabili di **Hot Potatoes** sono:

**Stewart Arneil** (programmazione HTML, JavaScript e Macintosh)

**Martin Holmes** (programmazione HTML, JavaScript e Windows) (<http://www.mholmes.com>)

**Hilary Street** (grafica. Hilary ha una sua società, la Interdesign Media)

L'indirizzo del sito della Humanities Computing and Media Centre è:

<http://web.uvic.ca/hcmc/hcmc>

La **Half-Baked Software Inc.** è ora una società legale che tratta gli aspetti commerciali di **Hot Potatoes**.  
L'indirizzo del sito della **Half-Baked Software** è:

<http://www.halfbakedsoftware.com>

Questa versione di **Hot Potatoes** è stata scritta da Martin Holmes con la versione 5 di Delphi Borland. Tutti i codici (ad eccezione di quelli *freeware* e *open source* citati nei [Riconoscimenti](#) [p. 49]), i contenuti e le idee sono di proprietà di Martin Holmes, **Half-Baked Software** e dello Humanities Computing and Media Centre dell'Università di Victoria, 1997-2003.

## Riconoscimenti

Dobbiamo un profondo ringraziamento a molte persone per il loro aiuto, i suggerimenti, le prove delle versioni beta e le verifiche. Noi siamo una squadra di due programmatori e dedichiamo a **Hot Potatoes** solo il 25% del nostro tempo lavorativo, quindi abbiamo bisogno di aiuto per le prove e tutto il resto. La maggior parte dell'aiuto che riceviamo proviene dalla comunità dei nostri utenti.

Un particolare ringraziamento va a Troy Wolbrink, i cui componenti Unicode *freeware* costituiscono la base del supporto Unicode disponibile nella versione 6 di **Hot Potatoes**.

Le seguenti persone ci hanno aiutato con le prove della versione beta e la traduzione di questa versione:

Dusan Klemencic (traduzione in sloveno)  
Anders Berggren (traduzione in svedese)  
Paolo Cutini (risorse e traduzioni in italiano)  
Michael Rottmeier (che ha lavorato tantissimo alla versione 5.5/hotpotnet -- grazie davvero!)  
Bernard Dyer  
Jouni Paakkinen (traduzione in finlandese)  
Thom Hiemstra (traduzione in olandese)  
Fabien Olivry (traduzione in francese)  
Lars Acou (traduzione in olandese)  
Daniel Sedlbauer (traduzione in francese)  
Guida Querido (traduzione in portoghese)  
Richard Nisius (traduzione in tedesco)  
Henny Jellema  
Stefan Eberhard  
Fernanda Rodrigues  
Maria Kyung Overgaard (prove con la lingua araba)  
Randy Laws  
Jørgen Brenting  
Glenys Hanson  
Chris Bey  
Jens Østergaard Petersen

Le seguenti persone hanno fornito supporto nelle versioni precedenti:

Pål Eggen (traduzione in norvegese)  
Richard Kaiser  
Yunus Aliaz (traduzione in turco)  
Ferenc Tavaszi (traduzione in ungherese)  
Andrey V. Kozlov, Volha L. Zholud, Olga Leonidovna (traduzione in russo)  
Sagra Crespo (file di configurazione in basco)  
Ernest Prats Garcia (traduzione e file di configurazione in catalano)  
Marc Dubois (traduzione e file di configurazione in francese)  
John Tait (traduzione in tedesco)  
Heinz-Willi Jansen (traduzione in tedesco)  
Raffaele Nardella (traduzione in italiano)

Antonio Portaluri (traduzione in italiano)  
Alfredo Colucci (traduzione in italiano)  
Alberto J. Villena (traduzione in spagnolo europeo)  
Carlos Pravisani (traduzione in spagnolo latino-americano)  
Louis Simard (traduzione in francese)  
Niek van Os (traduzione in olandese)  
Wim Daemen (traduzione in olandese)  
Hanne Leervad  
Erin Tancock  
Henk Verdru  
Giulio Picciolini  
Claudio Collabianchi  
Ismail Ali Gago  
Fabien Olivry (seconda traduzione in francese)  
Rüdiger Klampfl  
Heikki Honkola  
Peter Wolfgang  
Adalberto Nascimento  
Mohamed Salam  
Francois Cloete  
Edgar Pereira dos Santos  
Aitor Esteban  
Claus Zedlitz  
Guy Migneron  
Roberto Yunes  
Enrico Tafelli  
Fabio Girelli-Carasi  
Herman Vermulen  
Marten Douma  
Martin van der Knijff  
Susan Pojer  
Bruno Trinkenreich  
Karmin Fansuri  
Mike Gordon  
Al Noor  
Malini Sivasubramaniam  
Scott Gerrity  
Greg Newton  
Leah Stella  
Lucy Bell  
James Chisholm  
Steve Slavik  
Alfredo Colucci  
John Taylor-Johnston  
Peter Gölz  
Judson Tunnell  
Kat Tancock  
Ilpo Halonen  
Elek Mathe  
Lilliam Hurst  
Nik Holmes  
Duncan Mason  
Mary Sanseverino  
Jan Brown  
Ruth Vilmi  
Joe Greenman  
Musnarti Dickinson  
Geraint Jennings

**Hot Potatoes** usa il codice *freeware* della TSM Inc. (<http://www.crypto-central.com/index.html>).



Alcune parti di questo programma (in particolare le componenti che consentono la comunicazione in rete per il trasferimento dei file a hotpotatoes.net) sono protette da Copyright © 1993-2001, Chad Z. Hower (Kudzu) e Indy Pit Crew - <http://www.nevrona.com/Indy/>. Indy è un progetto di *software open-source* che comprende una vasta gamma di componenti per la comunicazione in rete per Delphi.

Grazie anche a tutti coloro (troppo numerosi per essere citati) che hanno espresso il loro sostegno e hanno fornito commenti sullo sviluppo di questi programmi negli ultimi anni.

## Il futuro di Hot Potatoes

Noi pensiamo che il pacchetto **Hot Potatoes** abbia un lungo futuro davanti a sé. Il nostro compito è quello di controllare e sviluppare i programmi di **Hot Potatoes** per lo svolgimento della nostra attività e di quella della nostra facoltà e del personale dell'Università di Victoria.

La versione 6 di **Hot Potatoes** è la prima ad essere completamente compatibile agli standard negli esercizi prodotti dalle applicazioni e l'aver scelto l'XHTML 1.1 come formato standard per la pagina Web dimostra che guardiamo verso il futuro anziché verso il passato; noi riteniamo che l'XHTML 1.1 (e i relativi sviluppi di XML, XSLT e CSS) stanno cominciando a fornire una base solida e duratura per lo sviluppo, la raccolta e l'aggiornamento dei materiali didattici.

I programmi di **Hot Potatoes** e gli esercizi che essi producono continueranno ad essere sviluppati di pari passo con i *browsers* e gli standard Web. Siamo certi che gli esercizi più comuni -- questionari a risposta multipla, cruciverba, esercizi di riempimento, ecc. -- saranno sempre gli stessi. Le interfacce dei programmi saranno quindi compatibili ancora per molto tempo e i dati che inserite nei programmi (domande, risposte, commenti, ecc.) vi torneranno utili ancora per anni. Poiché la tecnologia cambia, tuttavia, le future versioni di **Hot Potatoes** useranno questi dati in maniere diverse, in modo da trarre vantaggio dalle nuove possibilità offerte dai *browsers*.

Per ulteriori informazioni sui nostri progetti, visitate il sito di **Hot Potatoes** (<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>). Valutiamo costantemente la possibilità di aggiungere al pacchetto altri programmi e funzionalità e, a tal proposito, stiamo sviluppando molte idee. Altri suggerimenti per nuove applicazioni sono bene accetti -- inviateci le vostre idee!